



Universidad de Cuenca

UNIVERSIDAD DE CUENCA



FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE CINE Y AUDIOVISUALES

Trabajo de graduación previo a la obtención del título de licenciado en Cine y
Audiovisuales

El bajo concepto y la creación de personajes reales en el guion de *Los Fracasados*

Autor: Esteban Santiago Carrillo Lopez

Directora: Lic. María Melina Wazhima Monne

Cuenca-Ecuador

2015



Resumen

Resulta evidente que cuando vemos una película o serie de televisión lo que queremos es que nos cuenten una historia. Las historias disponibles son infinitamente diversas, pero según el enfoque con el que estas desarrollen la trama se clasifican en: historias de alto concepto o bajo concepto. Esta investigación se propone explicar las diferencias entre estas dos categorías, cómo y porqué el alto concepto abarca historias que enfatizan la trama, mientras que el bajo concepto prioriza la subjetividad de los personajes. Además, se exponen las diferencias históricas que existen entre los dos enfoques y cómo esta distinción evidencia el patriarcado dentro del mundo del entretenimiento. Se habla, también, de la importancia de los personajes en una historia y cómo, dependiendo del enfoque con el que han sido creados, estos son percibidos como personas reales por una audiencia plenamente involucrada. Por otro lado, este trabajo de investigación pretende explicar cómo la televisión puede concebir personajes de bajo concepto con mayor frecuencia gracias a que su formato permite una interacción prolongada entre la historia y el espectador. Finalmente, se describirá el proceso de creación de los personajes de *Los Fracasados* y el rol definitivo de los actores a la hora del trabajo conjunto durante el proceso creativo para la obtención de personajes realistas.

Palabras claves: personajes, televisión, alto concepto, bajo concepto, categorización de historias, patriarcado, feminismo, melodrama, telenovelas, televisión de prestigio, escritura de guion, pre-producción, actuación, creación de personajes.



Abstract

Clearly whenever we watch a movie or television series, what we want is to be told a story. The stories at our disposal are infinitely diverse, but they all fall within two categories depending on the approach they take over the plot: they can either be high concept or low concept. In this text the differences between the two categories is explained, how and why high concept encompasses stories that emphasize plot, while low concept stories emphasizes the inner feelings of characters. The historical difference of the two styles is exposed, as well why this is an extension of patriarchy within the world of entertainment. The importance of characters to any story is also touched upon and why some characters, depending on the mode of their creation, can be perceived as real people by audiences that have become fully involved. It is also explained how television can create these characters at a higher rate due to letting the audience spend much more time with the characters. Finally, the process of creating the characters for *Los Fracasados* is discussed, and how the actors had a defining role in the process of shaping them as real people.

Keywords: characters, television, high concept, low concept, story categorization, patriarchy, feminism, melodrama, soap operas, prestige television, screenwriting, pre-production, acting, character creation.



Índice

Introducción.....	7
Metodología.....	8
1. Capítulo Uno. Alto concepto contra bajo concepto.....	10
1.1 La categorización de historias.....	10
1.2 El alto concepto y el prestigio masculino.....	15
1.3 El bajo concepto y la visión femenina.....	21
2. Capítulo Dos. Los personajes reales.....	29
2.1 Personajes reales.....	29
2.2 El personaje como discurso.....	36
2.3 Lori Grimes vs. Tami Taylor.....	41
3. Capítulo Tres. El proceso aplicado a <i>Los Fracasados</i>	46
3.1 <i>Los Fracasados</i>	46
3.2 Los personajes y los actores.....	48
3.3 El desarrollo a través de las derrotas.....	59
4. Conclusiones.....	64
Referencias bibliográficas.....	67
Referencias filmográficas.....	70



Cláusula de derechos de autor

Esteban Santiago Carrillo Lopez, autor de la tesis «El bajo concepto y la creación de personajes reales en el guion de *Los Fracasados*», reconozco y acepto el derecho de la Universidad de Cuenca, en base al Art. 5 literal c) de su Reglamento de Propiedad Intelectual, de publicar este trabajo por cualquier medio conocido o por conocer, al ser este requisito para la obtención de mi título de licenciatura en Cine y Audiovisuales. El uso que la Universidad de Cuenca hiciere de este trabajo, no implicará afección alguna de mis derechos morales o patrimoniales como autor.

Cuenca, 17 de abril de 2015

Esteban Santiago Carrillo Lopez
C.I. 1713699237



Cláusula de propiedad intelectual

Esteban Santiago Carrillo Lopez, autor de la tesis «El bajo concepto y la creación de personajes reales en el guion de *Los Fracados*», certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor.

Cuenca, 17 de abril de 2015

Esteban Santiago Carrillo Lopez

C.I. 1713699237



Introducción

La propuesta de investigación de este proyecto de titulación concentra su atención en la creación de personajes realistas a través del uso del bajo concepto. Por lo general, las obras de arte (historias en este caso) se pueden clasificar en dos categorías conocidas como alto y bajo concepto. Esta clasificación permite categorizar dichas historias según:

a. Su rentabilidad, es decir, aquellas cuya premisa resulta concisamente explicada. Por ejemplo: Una familia lucha para escapar de un parque en una isla remota cuya principal atracción son dinosaurios genéticamente restaurados que han escapado debido a un corte de energía (*Jurassic Park*).

b. Según la priorización aspectos estéticos y narrativos, como el desarrollo de personajes y otras sutilezas que resultan en una premisa amplia y compleja. Por ejemplo: Una aspirante a bailarina, que reside en la ciudad de Nueva York, está envuelta en un torbellino de amigos huidizos, fortunas decrecientes y contratiempos profesionales, mientras trata de cumplir sus sueños y, finalmente, madurar (*Frances Ha*).

En televisión la distinción entre historias de alto y bajo concepto existe al igual que en otras expresiones audiovisuales y narrativas. Sin embargo, la naturaleza episódica de una serie de televisión permite una mezcla de estas dos categorías, es decir, una serie de alto concepto puede tener episodios que desarrollen historias de bajo concepto, y viceversa. En estos episodios se puede ver una distinción clara de las diferencias entre alto y bajo concepto. Una serie de alto concepto, por lo general, utiliza un episodio de bajo concepto para desarrollar a uno, o varios, personajes que necesiten profundizar un conflicto o deseo que pudo ser eclipsado por la premisa de la serie. Estos episodios se conocen también como *bottle episodes*¹. Por ejemplo, el décimo episodio de la tercera temporada de *Breaking Bad*, «Fly». Asimismo, una serie

¹*Bottle episode*, o episodio botella, se refiere a los episodios de una serie que suceden, en su totalidad, dentro de una sola locación y que cuentan con la sola participación de los personajes principales. Son producidos para reducir los costos de una temporada.



de bajo concepto utiliza un episodio de alto concepto para: poner a prueba cambios repentinos que no se mantendrán, presentar grandes revelaciones que cambian el curso de la temporada o celebrar un gran logro de la serie. Una muestra de esto son los episodios musicales. Por ejemplo el sexto episodio de la sexta temporada de *Scrubs*, «My Musical».

En esta investigación se quiere demostrar que, gracias a su preferencia por desarrollar personajes sobre trama, el bajo concepto facilita la creación de personajes reales. Según el teórico de la televisión, John Fiske, los personajes reales son aquellos que logran existir fuera del texto desde el punto de vista de la audiencia, esto gracias al trabajo que han recibido por parte de los realizadores (Fiske, 1987)². Es por esto que el bajo concepto es el método ideal para crear una serie de televisión consolidada que atraerá a una audiencia gracias a sus personajes y desarrollo.

Metodología

Esta investigación será de carácter documental y explicativo pues pretende comprobar cómo se constituye a un personaje real a partir de la categorización de una historia desde el enfoque del bajo y alto concepto. La metodología será cualitativa, el punto de vista subjetivo y el tipo de razonamiento inductivo, pues se parte de la teoría de los personajes realistas e historias de bajo concepto con el fin de comprobar sus beneficios.

El objetivo de esta investigación es descubrir los méritos de los personajes creados a través del bajo concepto y la óptica causal, ya que la creación de personajes es la etapa final de un largo proceso en el que interviene varios factores que interactúan entre sí. La naturaleza de la metodología responde a las diferencias de concepción de personajes de bajo y alto concepto. Por otro lado, se analizará la axiología basada en valores dados y explícitos, que sintetiza la creación de personajes en una fórmula que varía según la historia que se intenta contar.

² Véase el Capítulo dos.



El primer capítulo de esta investigación explica las diferencias entre alto y bajo concepto, el origen de estas categorías y las connotaciones sociológicas que tienen los diferentes tipos de historias. El segundo capítulo expone lo que son los personajes reales y su diferencia ante los personajes como discurso. Además se proporcionan ejemplos y sus relaciones con personajes de bajo y alto concepto respectivamente. El tercer capítulo relaciona el marco teórico propuesto por los capítulos previos y cómo estos conceptos influyeron en el proceso creativo de los personajes del guion de *Los Fracasados*.



Capítulo uno

Alto concepto contra bajo concepto

1.1 La categorización de historias

Las categorías alto y bajo concepto existen para diferenciar la facilidad con la que una obra de arte, en este caso historias, puede ser explicada (o vendida) a una audiencia. Esta división define que tan fácil es visualizar los méritos comerciales de la historia que va a ser presentada. Una serie de televisión como *True Detective* (escrita por Pizzolatto y estrenada en 2014) atraerá mucha más atención por parte de una audiencia masiva que una serie como *Looking* (producida Lannan y estrenada en 2014). Esto sucede no solo gracias a su premisa, sino también a otros factores que se acumulan para formar una percepción global que gobierna las expectativas y opiniones que se generan sobre estas obras. Al momento de anunciar la compra de *True Detective* por el canal HBO, la periodista especialista en televisión, Nellie Andreeva, escribió para Deadline Hollywood:

True Detective, un proyecto de serie de drama evento de ocho partes protagonizada por Matthew McConaughey y Woody Harrelson, ha aterrizado en HBO con una orden de directo-a-serie [...] el drama policial de alto concepto es escrito por Nic Pizzolatto como un guión especulativo, con Cary Fukunaga (Jane Eyre) a bordo para dirigir todos los episodios. True Detective, que provocó ofertas enardecidas después de haber sido presentada a las redes de cable principales a inicios de este mes, se describe como una narración serial grandiosa con múltiples perspectivas y periodos de tiempo. Se centra en dos detectives, Rust Cohle (McConaughey) y Martin Hart (Harrelson), cuyas vidas chocan y se entrelazan durante una cacería de diecisiete años de un asesino en serie en Luisiana (Andreeva, 2012)³.

³ **Cita original en inglés:** True Detective, an eight-part event drama series project starring Matthew McConaughey and Woody Harrelson, has landed at HBO with a straight-to-series order [ing Matthew McConaughey and Woodyada. on spec by Nic Pizzolatto, with Cary Fukunaga (Jane Eyre) on board to direct all episodes. True Detective, which sparked heated bidding after it was taken out to the top cable networks earlier this month, is descried [sic] as an elevated serial narrative with multiple perspectives and time frames. It centers on two detectives, Rust Cohle (McConaughey) and Martin Hart (Harrelson), whose



Dentro de este comentario se pueden reconocer varios elementos clave del alto concepto. Andreeva se refiere a la serie como un evento, lo que implica que la audiencia no puede perderselo. Por otro lado, caracteriza a la narración como «grandiosa» o «elevada», lo que sugiere ideas asombrosas e inesperadas. De la misma manera, incluir una trama central concisa en la redacción (la cacería de un asesino en serie), enfatizar en la mención de los actores principales, reconocidos actores de cine; o la descripción de una guerra de ofertas entre los canales; sugieren que se trata de una obra rentable y atractiva para el público. Todas estas menciones crean una perspectiva llamativa de la serie para las audiencias que han sido preparadas para esperar este, así llamado, evento. Se puede concluir que una historia de alto concepto es aquella cuyo conflicto es llamativo, va directo al punto, prioriza el desarrollo de la trama para enganchar a las audiencias y se puede resumir claramente en un *tagline*. Cabe mencionar también que las historias de alto concepto suelen ser historias de género como *thriller*, horror, ciencia ficción, fantasía, misterio, entre otros, pues una historia de género cumple con todas las características del alto concepto y viceversa.

Por el contrario, el bajo concepto abarca historias que no pueden ser fácilmente comprimidas. Sus premisas tienden a ser más complejas, o internamente más extensas de lo que permite una línea de *tagline*, pues se enfocan en el desarrollo de sus personajes más que en una trama llamativa. Al contrario del alto concepto, las historias de bajo concepto existen, por lo general, en géneros como dramas familiares, comedias de *slice of life* (porción de vida), tragedias de personajes, *sitcoms*, dramas de adolescentes, entre otros. Estas permiten enfocar la atención en los personajes y su crecimiento, particularmente ante problemas cotidianos de consecuencias de corto plazo (enamorar a tu vecino vs. salvar a tu vecino de un asesino en serie). Es por esta razón que para las historias de bajo concepto resultan difíciles de presentar de manera llamativa para una audiencia masiva. Podemos evidenciar esto en las diferencias de tono en el comentario que Nellie Andreeva escribió sobre *Looking*:

lives collide and entwine during a seventeen-year hunt for a serial killer in Louisiana. **Trad.** Esteban Carrillo



Scott Bakula, nominado al Emmy por su papel secundario en *Behind The Candelabra*, regresará a HBO con un papel recurrente en la próxima serie de Michael Lannan/Andre Haigh del canal, que se le ha dado un nombre – *Looking*. La tragicomedia de ocho episodios gira alrededor de tres amigos en San Francisco (Frankie J. Alvarez, Murray Bartlett, Jonathan Groff), quienes exploran las divertidas y a veces abrumadoras opciones disponibles a una nueva generación de hombres gay (Andreeva, 2013).⁴

A diferencia del comentario escrito para *True Detective*, esta descripción de *Looking* presenta claramente las características y cobertura del bajo concepto. Podemos notar que aunque ambas series son de tan solo ocho episodios, esta no es categorizada como un «evento». La trama no se considera llamativa ya que apenas hay una, no existen palabras claves que se puedan vender. No se menciona que la serie posea una «narración grandiosa» o «múltiples perspectivas y periodos de tiempo». En realidad la sinopsis de la serie que ha proveído el canal para el artículo no podría ser más simple: «Tres amigos en San Francisco [...] exploran las divertidas y a veces abrumadoras opciones disponibles a una nueva generación de hombres gay» (Andreeva, 2013). No se identifica un conflicto conciso. Incluso, el anuncio de la serie inicia con una mención del *casting* de Scott Bakula, un actor que, aunque respetado, jamás atraerá la misma atención que Matthew McConaughey.

Por estas razones es muy poco probable que series de bajo concepto atraigan la misma expectativa de una audiencia masiva al igual que una serie de alto concepto. Otra prueba de esto está en los *ratings*. Aunque la primera temporada de *True Detective* y *Looking* estuvieron al aire los domingos en la noche, en el mismo canal, entre enero y marzo del 2014 en Estados Unidos, *True Detective* tuvo un promedio 2.33 millones de espectadores (TV Series Finale, 2014), mientras que *Looking* tuvo un promedio de 0.38 millones de espectadores (Kondolojy, 2014).

⁴ **Cita original en inglés:** Scott Bakula, Emmy nominated for his supporting role in *Behind the Candelabra*, is returning to HBO with a recurring role on the network's upcoming Michael Lannan/Andrew Haigh series, which has been given a title — *Looking*. The eight-episode dramedy series revolves around three friends in San Francisco (Frankie J. Alvarez, Murray Bartlett, Jonathan Groff), who explore the fun and sometimes overwhelming options available to a new generation of gay men. **Trad.** Esteban Carrillo



Podemos concluir que las categorías de alto y bajo concepto son etiquetas que guían a productores y distribuidores para saber qué película o serie de televisión va a ser vendida, con cuánta facilidad y a qué tipo de audiencia. Por ejemplo, una película de alto concepto con protagonistas anglosajones va a ser comercializada hacia una audiencia masiva de varios grupos étnicos y diferentes estratos sociales, mientras que una película de bajo concepto con protagonistas afrodescendientes va a ser comercializada a una audiencia de minoría étnica y estrato social específico. El fin de estos términos es categorizar el potencial comercial de un producto audiovisual, pero al mismo tiempo, estos términos también evidencian el énfasis que las películas y series de televisión ponen sobre la trama o el desarrollo de personajes.

Las historias de alto concepto priorizan la trama sobre los personajes. En ellas los personajes son simples herramientas que permiten avanzar la trama. No interesan sus motivaciones o personalidad, en otras palabras, existen para cumplir los deseos del escritor y mover los hilos narrativos. Por otro lado, el bajo concepto pone el énfasis sobre el desarrollo de los personajes, sus deseos y sus ideas. La trama está entonces en un segundo plano. Va a existir sólo como una base que introducirá personajes y sostendrán la historia. Una prueba extrema de esta singularidad son las historias de bajo concepto que carecen de trama y hasta conflicto. Estas se nutren solamente en sus personajes. Este fenómeno se conoce en la televisión como escapismo. En estos casos la audiencia no es atraída por una trama o el avance de un arco, sino que decide pasar tiempo con una historia que le provee la seguridad de algo que ya conoce. En síntesis, estas son historias que se enfocan en momentos, no en las repercusiones de las acciones de los personajes. Generalmente son multicámara o series animadas como *The Big Bang Theory* (producida por Lorre y Prady y estrenada en 2007), *Frasier* (producida por Casey, y Lee y estrenada en 1993), *The Simpsons* (producida por Groening en 1989), entre otros.

En definitiva, la división entre alto y bajo concepto suele ser mejor descrita como la división entre historias que son impulsadas por la trama (*plot-driven*) o impulsadas por los personajes (*character-driven*). Hay escritores que son adeptos a una u otra categoría. Según la escritora Martha Alderson:



La mayoría de los escritores tienen preferencia a un estilo de escritura sobre otro. Algunos escritores son más adeptos a desarrollar personajes complejos, interesantes y peculiares. Otros sobresalen en acción de vuelta de páginas [...] Escritores impulsados por acción tienden a depender más en el lado izquierdo de su cerebro. Estos escritores se acercan a la escritura como una función lineal y ven a la historia en partes. A escritores impulsados por la acción les gusta la estructura. Ellos usualmente hacen una pre-trama o crean un esquema antes de escribir [...] Por otro lado, escritores que escriben historias impulsadas por personajes tienden a enfocarse en estética y sentimientos, creatividad e imaginación. Estos escritores acceden el lado derecho y disfrutan jugar con la belleza del lenguaje. Ellos son más intuitivos, y les gusta resolver las cosas en la página. Escritores impulsados por personajes son holísticos y subjetivos [...] Ellos ven a la historia como un todo (Alderson, 2010).⁵

Esta categorización definida de los enfoques de escritura nos permite comprender porque es común que las historias de bajo concepto desarrollen con más profundidad a sus personajes. Por otro lado, las historias impulsadas por la trama tienden a utilizar a los personajes como herramientas torpes cuyas motivaciones para actuar son opacas o no-existentes, pues se prioriza responder a la estructura fija de la historia que quiere ser contada. Un ejemplo simple de esto sucede cuando en una película o serie un personaje mata a otro solo con el fin de desvanecerlo de la trama, pero sin ninguna explicación o conexión profunda con el desarrollo de la historia o el mundo subjetivo de los personajes. He aquí el beneficio del bajo concepto para la creación y el desarrollo de personajes reales. Pues para aplicar el principio de

⁵. **Cita original en inglés:** Most writers have a preference for one style of writing over another. Some writers are more adept at developing complex, interesting, and quirky characters. Others excel at page-turning action [...] Action-driven writers tend to rely more on the left side of their brain. These writers approach writing as a linear function and see the story in its parts. Action-driven writers like structure. They usually pre-plot or create an outline before writing [...] On the other hand, writers who write character-driven stories tend to focus on aesthetics and feelings, creativity and imagination. These writers access the right side of their brains and enjoy playing with the beauty of language. They are more intuitive, and like to work things out on the page. Character-driven writers are holistic and subjective [...] They see the story as the whole. **Trad.** Esteban Carrillo



veracidad se necesita que los personajes tengan deseos, metas e idiosincrasias definidas. Dejando de lado por un momento todas las diferencias de género, presupuesto, comercialización o percepción masiva, la diferencia básica entre alto concepto y el bajo concepto está en que el segundo fundamentalmente necesita del desarrollo de personajes, mas no de una trama, mientras que el primero necesita de lo opuesto.

1.2 El alto concepto y el prestigio masculino

En las últimas dos décadas de la historia de la televisión un nuevo tipo de programa ha sobrepasado a los demás en importancia y frecuencia de producción: el programa de prestigio. Un programa de prestigio es aquel que, ante todo, se percibe como importante. En el cine su equivalente son las películas conocidas como *Oscar bait*, o carnada de Oscar. Estas son aquellas que: se estrenan entre septiembre y diciembre, por lo general son el trabajo de autor un director reconocido, tratan un tema de actualidad o de época, están protagonizadas por actores que se funden en sus papeles y cuentan con increíbles vestuarios y cinematografía de paisajes. Se podría decir que desde el advenimiento de *Twin Peaks* (producida por Lynch y estrenada en 1990), *Sex and the City* (producida Star y estrenada en 1998) o *The Sopranos* (producida por Chase y estrenada 1999) la televisión adquirió una reputación diferente cuando las audiencias masivas comprendieron que esta plataforma también se permitía productos artísticos y de altísima calidad. Así nacieron los programas de prestigio. Según Murray, escritor y analista de televisión para The A.V. Club:

‘Prestigio’ se ha convertido en una expresión de arte cuando se habla de la televisión, y no necesariamente un término que signifique “bueno”. Muchos programas tienen las características de un drama de prestigio – temas fuertes, altos valores de producción, actores exitosos – pero poco del apoyo crítico. Por gran medida, el prestigio es un estado mental. Programas de prestigio pueden ser piezas de género como *Game of Thrones*, dramas históricos como *Masters of Sex*, y hasta comedias excéntricas como *Orange Is The New Black*. Están unidos por su sentido de propósito: una aspiración de



ser relevantes y artísticos, y tal vez aterrizar en las listas de fin de año y ganar premios. (Murray, 2015) ⁶

La idea principal de Murray, cabe recalcar, es que si a un programa se le considera de prestigio, esto no significa que sea bueno. De la misma manera ser un *Oscar bait* no garantiza calidad. Esto demuestra entonces que el prestigio es una percepción creada para las audiencias masivas, y es aquí donde entra en juego el patriarcado. La sociedad global en la que vivimos ha tenido una división clara y fija por miles de años: el sexo. Más que el color de la piel, religión, lenguaje u otros factores, la humanidad siempre ha sido dividida en dos campos heteronormativos⁷: hombre o mujer. De estas dos categorías la masculinidad siempre ha tenido el poder, esto se conoce como patriarcado y se extiende a través de todos los ámbitos de la sociedad, desde lo político a lo religioso, desde los negocios hasta el arte, incluyendo al mundo del entretenimiento.

Un ejemplo de una obra de prestigio y de alto concepto que se apega a las ideologías del patriarcado es *The Godfather* (1972) de Francis Ford Coppola. Esta película es considerada por la mayoría de la audiencia como la mejor película en la historia del cine (BFI, 2012). Es un filme serio, de larga duración y está basado en un libro de tono importante. La trama presenta un grupo de renegados antisociales, la mafia siciliana. Esta película no tiene ningún personaje femenino de importancia, su protagonista es un líder que sigue estrictas reglas, protege a su familia, cuya masculinidad nunca está en duda y obedece las normas establecidas por la cultura patriarcal dominante (esta descripción también aplica para varios de los personajes secundarios de la película). Muchas de las películas o series populares de prestigio y

⁶ **Cita original en inglés:** 'Prestige' has become a term of art when talking about television, and not necessarily a term that means 'good'. Plenty of shows have the hallmarks of a prestige drama—heavy themes, high production values, accomplished actors—but little of the critical support. To a large extent, prestige is a state of mind. Prestige shows can be genre pieces like *Game Of Thrones*, historical dramas like *Masters Of Sex*, and even oddball comedies like *Orange Is The New Black*. They're united by their sense of purpose: an aspiration to be relevant and artful, and maybe even to land on year-end lists and win awards. **Trad.** Esteban Carrillo

⁷ Heteronormatividad, conocida también como heterosexualidad obligatoria, es un término creado por Michael Warner en 1991 que define al régimen social impuesto por el patriarcado que se basa en la heterosexualidad como la forma definitiva de identidad de género.



alto concepto tienden a seguir el siguiente perfil narrativo: un niño cruza la línea hacia la adultez y se convierte en un hombre. La trama pone gran importancia sobre el clímax, incluyendo varios momentos de pre-clímax antes de la explosión final. Por lo general, las mujeres existen sólo como objetivos, obstáculos o distracciones, y en muchos casos él protagonista decide rechazar el amor de una mujer para no perder la libertad sexual que lo define, esto con el pretexto de no poner a su interés amoroso en peligro.

Mientras que en el cine el prestigio ha estado demarcado desde hace muchas décadas, en la televisión ha sucedido durante las últimas dos, en un periodo conocido como la nueva era de oro. De todos modos, las ideologías del patriarcado siempre han estado presentes. Durante las décadas del 80 y 90 eran prevalentes en programas de alto concepto como *The A-Team* (producido por Lupo y Cannell y estrenado en 1983), *MacGyver* (producido por Zlotoff y estrenado en 1985), *Knight Rider* (producido por Larson y estrenado en 1982), *Baywatch* (producido por Berk, Schwartz, y Bonann y estrenado en 1989), *Airwolf* (producido por Bellisario y estrenado 1984) o *Magnum P.I.* (producido por Bellisario y Larson y estrenado en 1980). Estas series y muchas otras representaban los deseos más básicos de la masculinidad. A diferencia de las series de prestigio contemporáneas, era muy común que los héroes de estos programas representen el ideal del hombre perfecto, alguien que siempre está en control, que jamás se deja doblegar ante la presión y que es muy inteligente (a veces, partidario del combate). En ciertos casos el héroe también representa la liberación, liberación de un trabajo desalmado, una familia, una relación amorosa que lo aprisiona o de una sociedad que hace lo mismo con su masculinidad. En este caso el héroe es un renegado que rompe con las normas sociales que, aunque impuestas por el mismo patriarcado, son opresivas ya que no le permiten ser un lobo solitario que dicta sus propias reglas y nada lo detiene. En su libro *Television Culture* John Fiske explica:

Programas como *The A-Team*, que atienden a una audiencia mayoritariamente masculina, tienen una menor necesidad de producir *textos dobles* que permitan que discursos de oposición o resistencia sean distribuidos. Sus textos están estructurados con el fin de producir un mayor cierre narrativo e ideológico [...] La estrategia de lectura más común seguramente será una de negociación, ya que sub-culturas masculinas,



situadas de forma diferente en el sistema social, buscan acomodar su situación social con la ideología dominante. Textos masculinos parecen ser menos polisémicos que textos femeninos porque la relación de la masculinidad con el patriarcado es menos resistente que la relación de la feminidad con el patriarcado (Fiske, 1987).⁸

La idea de un doble texto será explorada a fondo más adelante, pero vale entender que la televisión de la masculinidad celebra a la cultura patriarcal dominante, mientras que la televisión de la feminidad la rechaza. Por otro lado, como propone Fiske, en referencia al alto concepto, la masculinidad prefiere historias que tengan una mayor clausura narrativa, en otras palabras, el final tiene igual o mayor importancia que la trayectoria, lo que es un concepto orgullosamente masculino pues está intrínsecamente ligado con el clímax. La televisión episódica personifica la importancia del cierre narrativo. Cada episodio es autosuficiente, es decir, por lo general no existe un arco que determine la trayectoria de los personajes durante la temporada, sus aventuras en cada episodio siguen la misma fórmula y al final todo ha sido restaurado a la normalidad para asegurarse que cualquier miembro de la audiencia que no vio algún episodio pueda volver al próximo sin sentirse perdido. Este modelo televisivo es muy popular, especialmente con programas de crimen procedimental o *sitcoms*⁹ de multicámara. Sin embargo, las tendencias actuales evidencian que para que un programa se considere de prestigio debe tener una estructura de entrega en serie (o serializada) y, además, mantener el enfoque en el clímax, en otras palabras, la trama siempre debe llevar a un final explosivo.

Programas como *Breaking Bad* (producido por Gilligan y estrenado en 2008), *Mad Men* (producido por Wiener y estrenado en 2007), *The Sopranos* (producido por Chase y estrenado en 1999), *Boardwalk Empire* (producido por Winter y estrenado en

⁸ **Cita original en inglés:** Shows like *The A-Team*, which cater for largely male audiences, have less need to produce a *double text* that allows for oppositional or resistive meanings to be circulated. Their texts are structured to produce greater narrative and ideological closure [...] The more typical reading strategy is likely to be one of negotiation, as male subcultures, situated differently in the social system, seek to accommodate their social situation with the dominant ideology. Masculine texts appear to be less polysemic than feminine ones because masculinity's relationship to the patriarchy is less resistive than femininity's. **Trad.** Esteban Carrillo

⁹ Un *sitcom*, o comedia de situación, es un tipo de serie televisiva cuyos episodios se desarrollan dentro los mismos lugares y tienen un grupo coral de personajes, por lo general una familia.



2010), 24 (producido por Surnow y Cochran y estrenado en 2001) *Justified* (producido por Yost y estrenado en 2010) o *The Shield* (producido por Ryan y estrenado 2002) son series de alto concepto que han sido galardonadas con innumerables premios durante sus múltiples temporadas. Al menos dos, o más de ellas, aparecen constantemente en listas de las mejores series de televisión en la historia y son los ejemplos más comunes de la nueva edad de oro, o el renacimiento, de la televisión. Este nuevo tipo de series se alejan del tono y estructura desarrollado por *The A-Team* o *Baywatch*. Estas series representaban los deseos juveniles de la masculinidad, mientras que los programas del renacimiento encarnan los deseos de una masculinidad madura. Para entender mejor el cambio, el bloguero Logan Hill enumera los pasos que se deben tomar para crear una serie de televisión de prestigio basándose en el modelo establecido durante la nueva edad de oro televisiva:

Regla 1: Empieza con un anti-héroe.

- A. Hazlo de mediana edad.
- B. Dale un problema de salud y una memoria traumatizante.
- C. Hazlo excelente en su trabajo.
- E. Dale un secreto.

Regla 2: Dale una familia.

Regla 3: Establece tu programa al final de una era.

Regla 8: Sexo (Hill, 2013).¹⁰

Todas las series mencionadas anteriormente siguen este modelo. Al crear un protagonista que sea un anti-héroe de mediana edad (es decir, entre 40 y 60 años) se rompe con la idea clásica del héroe joven e infalible. Sin embargo, se sigue promulgando las ideologías del patriarcado. Por ejemplo, Walter White (protagonista de *Breaking Bad*) es un simple profesor de Química en un colegio cuando la serie empieza, nos encontramos con un hombre mediocre con una vida de clase media. Aun

¹⁰ **Cita original en inglés:** Rule 1: Start with an anti-hero. A. Make him middle aged. B. Give him a health problem and a traumatic memory. C. Make him great at his job. E. Give him a secret. Rule 2: Give him a family. Rule 3: Set your show at the end of an era. Rule 8: Sex. **Trad.** Esteban Carrillo.



así, cuando White descubre que tiene cáncer terminal decide cocinar metanfetamina con un exalumno para asegurarse el futuro financiero de su familia después de su muerte. La enfermedad es usada para hacer que las acciones del personaje, por más viles o egoístas, resulten comprensibles. La manufactura de droga es un secreto que facilita una doble vida que las audiencias desearían tener. La familia en este caso tiene dos roles, el motivador para las acciones del personaje, pero también representa un obstáculo social para el desarrollo pleno de los talentos de este hombre. El uso del sexo en estas series demuestra su adultez o seriedad, lo que les permite que sean percibidas como programas adultos e incrementa su importancia. En casos como *Mad Men* o *Boardwalk Empire* esta percepción aumenta pues se trata de series de época. Por otro lado, estos programas también ponen gran énfasis sobre el clímax, el cual debe ser explosivo al cerrar una gran narración (tal vez con la excepción de *The Sopranos*, cuyo final se consideró anticlimático y se recibió con hostilidad por parte de los fanáticos quienes esperaban el gran cierre).

Al final de *Breaking Bad*, Walter White se convierte en un importante y temido traficante y cumple sus deseos de grandeza al llevar una doble vida con el pretexto de sustentar a su familia. Asimismo sucede con Don Draper (*Mad Men*), Vick Mackey (*The Shield*), Tony Soprano (*The Sopranos*), entre otros. Estos protagonistas son metáforas del deseo de la masculinidad de liberarse de las restricciones con las que son retenidos por la sociedad. Estas limitaciones suelen ser representadas por una mujer, quién es la voz de la razón, pero debido a la caracterización del protagonista, ella es percibida por la audiencia como una bruja controladora debido a su capacidad de cuestionar u oponerse a las acciones de su pareja. Por ejemplo, Skyler White o Corrine Mackey. Es por esto que podemos concluir que el alto concepto proporciona la fantasía de liberación masculina, mientras la percepción de prestigio promueve las ideologías del patriarcado. Esta es la razón por la que durante las discusiones sobre «la mejor película o serie en la historia» los nombres de obras que se apegan a la cultura patriarcal dominante superan con creces a aquellas obras que se apegan más a una visión femenina.



1.3 El bajo concepto y la visión femenina

Como ha sido establecido previamente, el bajo concepto encapsula historias personales de conflictos internos, su interés está en el desarrollo de personajes y en otras sutilezas que no se pueden definir fácilmente. Es de esta manera que el bajo concepto se apega a una visión femenina del mundo y funciona de manera totalmente diferente a lo que se ha definido como prestigio masculino. Esto no quiere decir que el bajo concepto sea «lo que les gusta a las mujeres» o el alto concepto «lo que les gusta a los hombres». Sino, evidencia que lamentablemente la feminidad siempre se ha encontrado en una posición totalmente diferente a la masculinidad dentro del patriarcado. Esto se refleja en la creación y percepción de programas de televisión que no se apegan a las ideologías de la cultura patriarcal dominante. La feminidad en el cine y la televisión pone mayor énfasis en el trayecto de un personaje y presenta problemáticas que son subversivas ante el patriarcado. Su expresión más común son las telenovelas en Latinoamérica o los *soap operas*¹¹ en países anglosajones. John Fiske, entiende a los *soap operas* como una forma de narrativa femenina y enumera ocho características que los componen. Dichas singularidades demuestran la diferencia que existe entre un *soap opera* y la programación masculina:

1. Forma serial que se resiste a un cierre narrativo.
2. Múltiples personajes y tramas.
3. Uso del tiempo que se iguala al tiempo real e implica que la acción continua sucediendo así veamos o no.
4. Segmentación abrupta entre partes.
5. Énfasis en diálogos, solución de problemas y conversaciones íntimas.
6. Personajes masculinos que son “hombres sensibles”.
7. Personajes femeninos que usualmente son profesionales y de otras maneras poderosas en el mundo fuera del hogar.

¹¹ Una serie de televisión o radio que presenta las vidas interconectadas de varios personajes de una manera sentimental y melodramática.



8. El hogar, u otro lugar que funciona como hogar, es el escenario principal del programa (Fiske, 1987).¹²

Todas estas características son fácilmente reconocibles por cualquier persona que haya visto alguna vez una telenovela o un *soap opera*. Cabe mencionar ahora que la diferencia primordial entre una telenovela y un *soap opera* yace en su duración: las telenovelas por lo general duran entre seis meses a un año, mientras que una *soap opera* pueden durar hasta décadas. Asimismo, se diferencian por el horario en el que son transmitidos: las telenovelas son programadas durante diferentes horarios al día, incluyendo el horario estelar de programación o *prime time*, mientras que *soap operas* son usualmente programados durante la mañana y la tarde, dejando espacio para otra serie en el *prime time*. Descontando estas excepciones, sus similitudes son casi totales, pero sobre todo, las protagonistas de estos programas siempre son mujeres, y si no lo son, son hombres sensibles (como lo indica el punto 6).

El hecho de que mujeres históricamente protagonicen estos programas tiene que ver con la categorización de la programación que ha existido desde la era de los seriales de radio. Desde ese entonces se ha dividido la programación por audiencias, en lo que Patricia Mellencamp, escritora feminista y teórica del cine y la televisión, se refiere como «...la base de género de la televisión, con programas de deportes y noticias para los hombres, programas de cocina y moda para las mujeres, y programas de niños para los niños» (Mellencamp, 1985)¹³. Esta división de programación, creada por el patriarcado y sus reglas heteronormativas, se extendió sobre los programas de ficción. Mientras que los programas de acción o suspenso estaban creados para satisfacer a la audiencia masculina, las telenovelas eran dirigidas hacia el público femenino. Las historias que contaban eran simples y de bajo concepto, siempre

¹² **Cita original en inglés.** 1. Serial form which resists narrative closure. 2. Multiple characters and plots. 3. Use of time which parallels actual time and implies that the action continues to take place whether we watch it or not. 4. Abrupt segmentation between parts. 5. Emphasis on dialogue, problem solving, and intimate conversation. 6. Male characters who are 'sensitive men'. 7. Female characters who are often professional and otherwise powerful in the world outside the home. 8. The home, or some other place which functions as a home, as the setting for the show. **Trad.** Esteban Carrillo

¹³ **Cita original en inglés.** ...the gender base of television, with sport and news shows for men, cooking and fashion shows for women, and 'kidvid' for children. **Trad.** Esteban Carrillo



hablaban de amor y sufrimiento, los pilares del melodrama. Es por esto que hasta el día de hoy las telenovelas y *soap operas* son consideradas como televisión basura. La lectura de sus textos por parte de críticos o miembros de la audiencia que alaban a programas de prestigio es solo una evidencia de la subyugación y lavado cerebral de quienes disfrutan de estos programas.

El diccionario de la Real Academia Española define al melodrama como «1. m. Obra teatral, cinematográfica o literaria en que se exageran los aspectos sentimentales y patéticos [...] 5. m. coloq. Narración o suceso en que se abundan las emociones lacrimosas» (2015). Esta definición deja bastante claro dos cosas sobre el melodrama: siempre trata sobre las emociones y se define por su exceso. Por otro lado, se puede percibir que la definición de melodrama tiene connotaciones negativas en la sociedad, esto se debe justamente a su exceso. El decir que una obra sea «todo un melodrama» se asume como un insulto, implica que esa obra pudo haber sido más de lo que fue, excepto si su tono hubiese sido más prestigioso y, por lo tanto, menos melodramático. Esto sucede en todas las expresiones narrativas: cine, televisión, literatura o teatro. Si una obra es de bajo concepto, habla abiertamente de emociones y explora los martirios de la condición femenina, es usualmente percibida como inferior, de la misma manera que la feminidad es vista como inferior dentro del patriarcado.

Un ejemplo de esto es *The Earrings of Madame de...* (1953) de Max Ophüls, una película que ha sido considerada como una de las mejores en la historia por muchos críticos y publicaciones, al igual que su director quien es venerado como un maestro por directores como Wes Anderson y Paul Thomas Anderson. Aun así, dentro de la percepción de las audiencias masivas esta película es desconocida. Molly Haskell, escritora y crítica feminista, trata este tema en un ensayo para la edición especial del DVD de *The Earrings of Madame de...* lanzado por The Criterion Collection:

Para aquellos de nosotros que clasificamos a *The Earrings of Madame de...* en la cima de nuestras listas de películas favoritas de todos los tiempos, el misterio es porqué nuestra pasión no es compartida universalmente [...] La obra maestra de Ophüls nunca parece obtener el galardón universal de 'grandeza' automáticamente dado a películas como *The Godfather* o *Citizen Kane*. Para la mayoría de la gente, 'genial' significa



grande, inescapablemente masculino y audaz, y probablemente Importante con I mayúscula. Esto a su vez presupone un trabajo con una ambición social redentora política o cuasi-política, una disección (y, a veces encubierto, una celebración) de los métodos de hombres poderosos. ¿Está Ophüls siendo dejado fuera de esas listas porque él director alemán y hombre de mundo hizo películas sobre mujeres? [...] La etiqueta de “película de mujeres” no debería ser una desventaja en esta era [...] La estrella de Ophüls se elevó durante la revolución cultural a fines de los sesenta e inicios de los setenta, cuando críticos feministas y de autor elevaron a la película de mujer junto a otros géneros culturalmente menospreciados como las películas de gangsters y las del oeste. Sin embargo, incluso en esta nueva evaluación, las “películas de hombres” obtuvieron más respeto (Haskell, 2008).¹⁴

Molly Haskell comprueba la idea de que si una obra es un melodrama es percibida como inferior, ya que las características que otorgan importancia y seriedad a las obras de prestigio son opuestas al melodrama y su exceso. Como dice Peter Brooks en su libro *The Melodramatic Imagination* «el deseo de expresarlo todo parece ser una característica fundamental del modo melodramático. Nada está a salvo porque nada se deja sin decir; los personajes se paran en el escenario y profesan lo indecible, dan voz a sus sentimientos más profundos...» (Brooks, 1976, p. 4)¹⁵.

¹⁴ **Cita original en inglés.** For those of us who rank *The Earrings of Madame de . . .* at the top of our list of all-time favorite films, the mystery is why our passion isn't universally shared [...] Ophüls's masterpiece never seems to attain the universal accolade of “greatness” automatically granted to movies like *The Godfather* or *Citizen Kane*. To most people, “great” means big, inescapably masculine and bold, and probably Important with a capital I. This in turn implies an effort with a socially redeeming political or quasi-political ambition, a dissection (and, often covertly, a celebration) of the ways of powerful men. Is Ophüls left off of those lists because the German-born director and man of the world made films about women[?] [...] The ‘woman’s film’ label shouldn’t be a handicap in this day and age [...] Ophüls’s star rose during the cultural revolution of the late sixties and early seventies, when auteurist and feminist critics elevated the woman’s film along with such culturally underrated genres as the gangster film and the western. Yet even in this reappraisal, the ‘guy films’ got more respect. **Trad.** Esteban Carrillo

¹⁵ **Cita original en inglés.** The desire to express all seems a fundamental characteristic of the melodramatic mode. Nothing is spared because nothing is left unsaid; the characters stand onstage and utter the unspeakable, give voice to their deepest feelings... **Trad.** Esteban Carrillo



Sin embargo, algo poco comprendido es que este exceso es la fundación de lo que John Fiske describe como un doble texto, algo que las historias de la feminidad necesitan usar para rechazar y subvertir al patriarcado. Cabe recalcar que el exceso del que se habla sucede en el campo sentimental. Se trata de un exceso en el sufrimiento, la expresividad de los personajes o de la narración, mas no en la producción u otros aspectos representativos del alto concepto. Según Fiske, un ejemplo del doble texto que existe en los *soap operas* es el rechazo al cierre narrativo. El final tiende a ser aplazado indefinidamente ya que este no es el punto esencial de la historia. Fiske teoriza que los *soap operas*, al igual que las telenovelas, son subversivas ante la cultura patriarcal dominante, ya que sus historias existen en un constante estado de trastorno en el que el *statu quo* no se mantiene y una resolución solo presenta más problemas.

La ideología dominante está inscrita en el statu quo, y las *soap operas* ofrecen a sus televidentes subordinadas el placer de ver el statu quo en un constante estado de trastorno. Trastorno sin resolución produce franqueza en el texto. Se puede leer predominantemente (*patriarcalmente*): estas lecturas producirían fans que regresan a sus matrimonios 'normales' con una sensación de alivio. Pero el trastorno puede servir también para interrogar al statu quo [...] las mujeres poderosas que trastornan el poder de los hombres son al mismo tiempo amadas y odiadas, sus acciones alabadas y condenadas (Fiske, 1987).¹⁶

Históricamente, esta ha sido la subversión que presenta el melodrama al tener que jugar bajo las reglas del patriarcado. En una telenovela, si una mujer tiene poder sobre un hombre, sea este a través de su sexualidad, dinero o posición social, ella es la villana, pues así lo determina el patriarcado. Es por esto que ella es odiada y amada al

¹⁶ **Cita original en inglés.** The dominant ideology is inscribed in the status quo, and soap operas offer their subordinated women viewers the pleasure of seeing this status quo in a constant state of disruption. Disruption without resolution produces openness in the text. It can be read dominantly (patriarchally): such readings would produce fans who return to their more "normal" marriages with a sense of relief. But disruption can also serve to interrogate the status quo [...] the powerful women who disrupt men's power are both loved and hated, their actions praised and condemned. **Trad.** Esteban Carrillo



mismo tiempo. Es odiada por aquellos miembros de la audiencia que aceptan sus roles dentro del patriarcado y ven al personaje a través de esa óptica, como una mujer que destruye el *statu quo*. Por otro lado, es amada por los miembros de la audiencia que reconocen a una mujer fuerte que no se apega a las reglas, estos miembros se ven reflejados en el personaje, ya que se sienten marginados por la cultura patriarcal dominante que obliga a las minorías (sean estas minorías en números o representación) a adaptarse a sus reglas.

Aunque en los últimos años esta situación ha cambiado, actualmente existe más representación de minorías en los programas de televisión y películas, la percepción del bajo concepto y del melodrama como inferiores sigue demostrando la necesidad de un doble texto. El caso de *The Earrings of Madame de...* se repite una y otra vez con series de bajo concepto que no intentan parecer Importantes (con *i* mayúscula). Como ha sido establecido, los dramas de personajes o las historias de porción de vida son historias de bajo riesgo que por lo general hablan de temas más cotidianos que las historias de alto concepto.

Durante las últimas dos décadas del renacimiento televisivo han existido series de bajo concepto como *Gilmore Girls* (producida por Sherman-Palladino y estrenada en 2000), *Brothers and Sisters* (producida por Baitz y estrenada en 2006), *Friday Night Lights* (producida por Berg, Grazer, y Katims y estrenada en 2006), *Parenthood* (producida por Howard y Katims y estrenada en 2010) y *Bunheads* (producida por Sherman-Palladino y Damon y estrenada en 2012), están fueron adoradas por su audiencia y por críticos. Sin embargo, jamás se consideraron relevantes por la percepción masiva como las series de prestigio. Todas ellas son historias sobre familias comunes cuyo conflicto es entenderse y amarse mutuamente, algo poco sexy para entrar en la categoría de prestigio.

La prueba de esto está en los galardones que recibieron estas series, o mejor dicho, todos los que nunca recibieron o a los que ni siquiera fueron nominados. De estas series solo *Brothers and Sisters* y *Friday Night Lights* recibieron un Globo de Oro y dos Emmys, respectivamente, durante toda su existencia. Jamás obtuvieron otro reconocimiento prestigioso o entraron dentro del diálogo global. Este ciclo continúa repitiéndose hoy con programas como *Jane The Virgin* (producido por Urman y



estrenado 2014), esta adaptación libre de una telenovela venezolana ha recibido alagos por parte de publicaciones que reconocen su valor e incluso ciertos galardones, aun así, la percepción de esta serie la categoriza dentro de un melodrama que no se toma en serio y que es inferior a programas «Importantes» como *Mad Men* o *True Detective*.

Esta subestimación se puede ver claramente en la popular división de categorías en los Globos de Oro y los Premios Emmy (las dos competencias más importantes en el mundo de la televisión). Desde hace varios años ambos en premios se ha dividido el premio a Mejor Serie en Mejor Drama y Mejor Comedia. Los ganadores evidencian el prestigio y el patriarcado trabajando de la mano para menospreciar a los que no encajan dentro de sus parámetros: los nominados y ganadores a mejor drama son series masculinas e «Importantes», mientras que los nominados a mejor comedia son series femeninas, que en muchos casos apenas son cómicas. Lo femenino se debe encasillar dentro de la comedia, porque nadie toma en serio una serie creada y protagonizada por una mujer. Por ejemplo, *Orange is the New Black* (producida por Kohan y estrenada 2013) cuenta la historia de un pabellón de mujeres prisioneras. Este programa muestra cómo sobreviven los horrores de su realidad, además de relatar sus vidas antes de ser encarceladas. *Orange is the New Black* fue nominada en 2013 a un Emmy como Mejor Comedia junto a cinco *sitcoms* a pesar de desafiar el concepto de comedia con su contenido más bien sombrío.

Las series de televisión de bajo concepto también luchan una doble batalla, pues ser transmitidas por televisión disminuye su valor, afirmando su *status* de televisión basura¹⁷. Este *status* invisibiliza el hecho de que series no-prestigiosas tienden a desarrollar a sus personajes de una manera más compleja y viva, mientras que las series de alto concepto y de prestigio tienden a tratar a sus personajes como seres intocables o irreales que representan alguna gran idea filosófica. Las series de bajo concepto contemporáneas son aquellas que exploran la interioridad de un personaje, son melodramas que subvierten el rol de la mujer en la sociedad a través del exceso o

¹⁷ Noel Murray explica que basura es un término que tiene connotaciones negativas pero no tiene que ser tomado como tal. Al hablar de televisión basura se refiere a algo desechable que no tiene valor cultural o histórico (Murray, 2015).



dramas que se enfocan en la cotidianidad de una familia. Aunque no llenan los requisitos para ser consideradas de prestigio bajo la cultura patriarcal dominante, representan la visión femenina que prefiere presentarnos personajes imperfectos que aprenden de sus derrotas y cuyos logros nunca son definitivos. Al final, esta es la gran herencia que han dejado las telenovelas, *soap* operas y el melodrama para las series contemporáneas de bajo concepto: el desarrollo de personajes que, ante los ojos de su audiencia, son personas reales.



Capítulo dos

Los personajes reales

2.1 Personajes reales

Para relatar una historia, sea ésta contada en el cine, televisión, un libro, la radio, el teatro, o a través de cualquier medio de expresión, los personajes son indispensables. Sin un personaje no puede haber una historia, este puede ser una persona, animal, ser o ente desconocido, incluso un objeto inanimado, pero debe existir para que una historia sea posible. Como dice el escritor, profesor y gurú de guiones, Syd Field: «El personaje es la fundación interna esencial de tu guion. La piedra angular. Es el corazón y el alma de tu guion. Antes de poner una sola palabra sobre papel, debes conocer a tu personaje»¹⁸ (Field, 2005). El personaje tiende a ser el elemento más complejo a la hora de concebir una historia, este es un ser que debe sentirse vivo, su personalidad debe poseer diferentes facetas y su viaje debe ser interesante gracias a ello. Un personaje bien hecho es esencial para que una audiencia desarrolle empatía con la historia y el mundo presentando.

John Fiske define a dos tipos de personajes en su análisis de la cultura de la televisión, estos encajan dentro de las teorías de realismo y estructuralismo que especifica son polos opuestos. Fiske se refiere la teoría del realismo de la siguiente manera:

A un lado de la balanza, entonces, tenemos lo que llamaré la teoría realista de personaje, al otro lado la (teoría) estructural o discursiva. El realismo propone que un personaje representa a una persona real. El texto nos provee con indicadores metonímicos precisos y adecuados sobre las características de la persona siendo retratada: nosotros, los espectadores, entonces invocamos nuestra experiencia de vida de entender a personas reales (ya que la experiencia social también nos da indicadores metonímicos de cómo alguien es 'de verdad') para rellenar estas características en

¹⁸ **Cita original en inglés:** Character is the essential internal foundation of your screenplay. The cornerstone. It is the heart and soul of your screenplay. Before you can put one word down on paper, you must know your character. **Trad.** Esteban Carrillo



nuestra imaginación de modo que formamos al personaje en una persona 'real' a quien 'conocemos' y quien tiene una 'vida' fuera del texto (Fiske, 1987).¹⁹

Un personaje deja de ser algo y se transforma en alguien gracias a la conexión que se crea con la audiencia, esto sucede debido a los detalles y acciones que lo constituyen, asimismo, es significativa la experiencia que la audiencia ha adquirido al lidiar con gente en la vida cotidiana. Se podría decir, entonces, que gracias a nuestra experiencia como personas dentro de una sociedad podemos reconocer a un personaje bien escrito, así como a los que no lo están. Identificar a personajes ficticios como personas reales sucede con más frecuencia en el mundo de la televisión, pues los televidentes conviven una noche a la semana (si no cinco, en el caso de las telenovelas), por meses o hasta años con los personajes. Por otro lado, la convivencia disponible con los personajes de una película es mínima, lo que impide crear una impresión similar sobre la audiencia.

Para entender qué es un personaje real expondremos los límites alcanzados en *Cidade dos Homens* (producido por Meirelles y Lund y estrenada en 2002). En este programa encontramos dos personajes que traspasan la pantalla y se entrelazan de una manera inseparable con los actores que los representan. Los protagonistas de esta serie son dos jóvenes de una favela en Río de Janeiro, apodados Acerola y Laranjinha. La serie los sigue durante 3 años y 19 episodios mientras narra la historia de estos mejores amigos: su vida en la favela, triunfos, derrotas, sueños y su transición de la niñez a la adultez. Esta serie recurre al bajo concepto con tanta maestría que en ocasiones parece cruzar la línea de la ficción al documental, esto se refuerza gracias a que los actores, Douglas Silva y Darlan Cunha, son dos mejores amigos que nacieron y crecieron en una favela de Río de Janeiro. Durante la serie Douglas y Darlan se

¹⁹ **Cita original en inglés.** At the one end of the scale, then, we have what I shall call the realistic theory of character, at the other the structural or discursive. Realism proposes that a character represents a real person. The text provides us with accurate and adequate metonymic pointers to the characteristics of the person being portrayed: we, the viewers, then call upon our life experience of understanding real people (for social experience also gives us only metonymic pointers of what someone is "really" like) to fill out these characteristics in our imagination so that we make the character into a "real" person whom we "know" and who has a "life" outside the text. **Trad.** Esteban Carrillo



envolvieron tanto en sus personajes, y viceversa, que durante el último episodio la ficción y la realidad se fusionan de manera metatextual.

Al inicio del último episodio vemos a dos niños conversando en la calle, uno de ellos vende CD piratas, dos de los posibles compradores son Acerola y Laranjinha, o como entenderemos más tarde, Douglas y Darlan. Sabemos que los niños que vimos en un inicio son Acerola y Laranjinha, pero cuando la cámara da un paso atrás la directora se despide de Douglas y Darlan, la serie ha terminado para ellos pero no para Acerola y Laranjinha. Los actores han deshabitado a los personajes. Sin embargo, el problema es que los personajes son los actores. Durante el resto del episodio seguimos a Douglas y Darlan mientras intentan asegurar su futuro, al igual que el de Acerola y Laranjinha. Cada uno imagina un final feliz para sus personajes, y ellos mismos, mientras la metaficción continúa haciendo preguntas sobre racismo, corrupción, pobreza e incluso presenta un homenaje animado a *Citizen Kane*.

Al final, los niños caminan juntos hacia el horizonte, rodeados por sets que se desmoronan en el *backlot* de GloboTV. Una de sus últimas líneas preguntan si serán olvidados en un año. Durante los créditos de cola, en una secuencia que mostraba a Acerola y Laranjinha corriendo hacia la cámara con un fondo animado, los personajes son reemplazados por varios niños y jóvenes de las favelas. Acerola y Laranjinha son más que Douglas y Darlan, ellos son todos los niños que crecen en ese mundo. Esta idea se revela un poco antes, durante la mitad del episodio la ficción se rompe por un momento para mostrar una entrevista con él niño, ahora casi un adulto, que inicialmente sería Laranjinha antes de desaparecer el primer día de rodaje. En la entrevista él habla de cómo su vida hubiese sido diferente. Él hubiese vivido la vida de Darlan y tal vez hubiese salido de la favela. Darlan hace referencia a esta idea en una línea de diálogo, se pregunta cómo hubiese sido su vida y propone que al no haber conseguido el papel hubiese vivido la vida de Laranjinha. Es en este momento cuando se evidencia que Acerola y Laranjinha son personajes reales, ellos existen fuera de la ficción de *Cidade dos Homens*, esto se debe, en parte, al estilo de la serie y a los orígenes de los actores. No existe duda de que la conexión que se crea con la audiencia es real.



La serialización²⁰ de programas de televisión ha sido uno de los factores más importantes en la proliferación de personajes reales. En el caso de series que siguen un formato serializado, cada episodio termina donde el siguiente empieza y no existe un tiempo prolongado entre cada episodio. La audiencia presencia el desarrollo y crecimiento de los personajes a lo largo de la temporada. La continuidad temporal, por lo general, solo se rompe entre temporadas. Contrariamente, en las series de televisión episódicas no existe un hilo conector muy grande entre cada episodio, con la excepción de eventos grandes que se introducen al inicio de una temporada y en general reaparece en el episodio final. Las series que encajan en el formato episódico suelen ser *sitcoms* y procedimentales de crimen. En estas series el *statu quo* casi nunca está en peligro, aunque presentan un quiebre al inicio, sus episodios tienden a terminar con un regreso a la normalidad. Con la excepción de las telenovelas y *soap operas* que cuentan historias serializadas, antes del final del siglo XX la mayoría de los programas de televisión eran de formato episódico, pues este resulta amigable para los nuevos espectadores debido casi nunca suceden cambios. Es por esto que la serialización es mucho más propensa a crear personajes reales.

Durante el cambio de siglo aparecieron series como *Buffy the Vampire Slayer* (producida por Whedon y estrenada en 1997), *Cidade dos Homens*, *Battlestar Galactica* (producida por Moore y estrenada en 2003), *Arrested Development* (producida por Hurwitz y estrenada en 2003), *Lost* (producida por Abrams, Lindelof, y Lieber y estrenada en 2004), *Desperate Housewives* (producida por Cherry y estrenada en 2004) y *Friday Night Lights* (producida por Berg, Grazer, y Katims y estrenada en 2006). Estos programas son representativos del renacimiento televisivo que comenzó a enfatizar en narrativas de formato largo, es decir, historias serializadas con arcos narrativos cuya caducidad abarca una temporada. La constante progresión de las historias, usualmente durante varios años, permitió que estas series formen personajes que crecían y eventualmente cambiaban. De la misma manera, las audiencias eran capaces de seguir este crecimiento, lo que permitió una conexión mayor con los personajes, hasta el punto de reconocerlos como personas, como ‘alguien’.

²⁰ Termino apropiado para la traducción de la palabra *serialization* que significa “producción en entregas”.



Podemos comprender que el hecho de que un personaje sea real, o no, es una situación que está intrínsecamente ligada a la percepción de la audiencia. Un escritor forma al personaje y, como dice Fiske, le da indicadores metonímicos exactos que permiten a la audiencia, a través del actor que lo interpreta, reconocerlo como una persona que existe fuera de la ficción (Fiske, 1987). Pero, este trabajo, en conjunto entre creadores y consumidores, es debatido por la teoría del escritor y profesor Robert McKee, quien, en su libro *Story*, propone que:

Un personaje no es más ser humano que la Venus de Milo es una mujer de verdad. Un personaje es una obra de arte, una metáfora de la naturaleza humana. Nos relacionamos con un personaje como si fuese real, pero ellos son superiores a la realidad. Sus aspectos están diseñados para ser claros y conocibles; mientras que nuestros semejantes humanos son difíciles de entender, si no enigmáticos. Nosotros conocemos a personajes mejor que conocemos a nuestros amigos porque un personaje es eterno e invariable, mientras que la gente cambia – justo cuando pensamos que los entendemos, no lo hacemos (McKee, 2010).²¹

A lo que McKee se refiere en esta cita es a la permanencia de una creación artística, es decir, una vez que una obra de arte es creada adquiere una naturaleza eterna e invariable. Según él, esto se aplica también a los personajes, ya que cuando una película o serie de televisión ha sido presentada en su totalidad, esta se mantendrá así para siempre, salvo que los creadores lancen un «corte de director» o alguna variación similar. Aun así, las nuevas versiones de un programa también serán eternas e invariables. Por otro lado, McKee falla en apuntar al proceso de creación continuo, ya que su teoría, sin duda, se apega a la escritura de guiones para cine, lo que afirma la percepción, aún recurrente, de la televisión como un objeto desechable, como basura. En otras palabras, McKee obviamente no está hablando de un *soap opera* como

²¹ **Cita original en inglés:** A character is no more human being than the Venus de Milo is a real woman. A character is a work of art, a metaphor for human nature. We relate to character as if they were real, but they're superior to reality. Their aspects are designed to be clear and knowable; whereas our fellow humans are difficult to understand, if not enigmatic. We know characters better than we know our friends because a character is eternal and unchanging, while people shift – just when we think we understand them, we don't. **Trad.** Esteban Carrillo



General Hospital (dirigido por Hursley y Hursley y estrenado 1963) o *Coronation Street* (producido por Warren y estrenado en 1960), los que han estado al aire por 52 y 55 años respectivamente. McKee se refiere a películas como *Casablanca* (dirigida por Curtiz y estrenada 1942), uno de los ejemplos que usa al hablar de personajes eternos e invariables.

La diferencia que existe entre la televisión y el cine, entre obras finitas y obras continuas, es que gracias al tiempo prolongado que otorga el medio de la televisión, más la serialización de una historia, los personajes pueden crecer y cambiar para eventualmente ser percibidos como personas reales por parte de la audiencia. El paso continuo del tiempo de una serie se asemeja a la realidad de los espectadores, las audiencias y los personajes crecen y cambian en conjuntamente.

Asimismo, otro aspecto que la teoría de McKee ignora es la interacción de la audiencia con los personajes. Como ya se había establecido anteriormente, sin una audiencia que los perciba como tal, ningún personaje puede ser real, este es un trabajo en conjunto entre creadores y consumidores. Al darles una historia llena de personajes tridimensionales y complejos a cambio de su tiempo: las audiencias serán cautivadas, se convertirán en fanáticos del programa y darán una nueva vida a los personajes. El mejor ejemplo de esto son las obras del escritor Joss Whedon, creador de series como *Buffy the Vampire Slayer* y *Firefly*, director de *The Avengers* (2012) y supervisor creativo del universo compartido de Marvel (mejor conocido como *Marvel Cinematic Universe*).

Con *Buffy*, Whedon estableció por primera vez una voz particular como escritor que lo engració con las audiencias de la época. Asimismo, fue un pionero en la introducción de la serialización a un programa que inicialmente parecía apegarse al modelo episódico de *monster-of-the-week* (monstruo de la semana²²). Además de introducir arcos narrativos que impulsaban cada temporada, Whedon se alcanzó popularidad por introducir cambios súbitos en el *statu quo* de la serie, específicamente al matar personajes o hacer que sus victorias sean dolorosamente efímeras. Eran estas

²² «Monstruo de la semana» es una convención de la televisión episódica. Se refiere a programas, como *The X-Files*, que cada semana presentaban a un nuevo monstruo que será derrotado por los protagonistas al final del episodio.



derrotas las que hacían crecer, no solo a los personajes, pero también a las audiencias. Un ejemplo de esto son los episodios «Surprise» o «Innocence» de la segunda temporada de *Buffy*. La trama principal de estos dos episodios consiste en que Buffy finalmente pierde su virginidad con el amor de su vida, Ángel, durante la noche de su cumpleaños (cabe mencionar que Buffy es una legendaria caza-vampiros y Ángel es un vampiro de 200 años. Esta es una de las muchas situaciones incómodas a las que Whedon somete a sus personajes). El problema se presenta cuando Buffy se despierta sola en la cama, Ángel entra en escena y la trata mal, burlándose cruelmente de su falta de experiencia.

Durante el episodio vemos a Ángel actuar de una forma opuesta a lo que conocemos de él. Súbitamente Ángel se torna violento y cruel. Eventualmente entendemos que hace muchos años él fue maldecido con un alma (los vampiros no tienen almas) con el fin de que sufra por todas sus fechorías anteriores. La única manera de levantar la maldición y así desaparecer su alma es que Ángel viva un solo momento de felicidad. Esto fue lo que Buffy le dio. En otras palabras, cuando Buffy le dio su virginidad a su novio, este se convirtió en un monstruo (una situación con la que muchas personas se pueden identificar). Al final del episodio la mamá de Buffy le pregunta qué hizo por su cumpleaños. Buffy responde que envejeció. Corte a negro. Desde ese punto en adelante, ni Buffy ni Ángel vuelven a ser las mismas personas que eran, han cambiado y crecido debido al dolor. Al igual que la audiencia.

Fueron este tipo de situaciones, y otras peores para los personajes, las que hicieron de Joss Whedon un ídolo ante sus fanáticos. Su trabajo evidenció la importancia de los personajes reales y serialización de las historias para la nueva edad de oro televisiva, especialmente para los programas de bajo concepto, los que se despojaron los elementos fantásticos de *Buffy*, pero mantuvieron a los personajes profundos, los diálogos ingeniosos y las victorias efímeras. Por ejemplo: *Veronica Mars* (producido por Thomas y estrenado en 2004) o *Friday Night Lights*.

Las audiencias se conectan con estas series porque se pueden preocupar de lo que les sucede a los personajes, Este interés es consecuencia de la veracidad con la que son contruidos los personajes. No se trata de simples herramientas discursivas del escritor, sino que adquieren vida propia que en muchas ocasiones escapa a su



creador. Esto se evidencia en ficción escrita por fanáticos que continúan narrando sobre un personaje al que no pueden dejar morir; en los colectivos de fans que demandaron, después de que la serie fue cancelada, que se permita a Joss Whedon dirigir *Serenity* (2005), una película/continuación de *Firefly*; o en los fans donaron dinero directamente a Rob Thomas, a través de Kickstarter, para que se produzca una película/continuación de *Veronica Mars*, después de que la serie fue cancelada.

Casos como estos, o como el de *Cidade dos Homens*, demuestran que la línea entre personaje y persona puede llegar a ser increíblemente opaca, y que ciertas historias pueden nacer de la vida real de un actor o necesitan de un casting audaz para funcionar. Esto sucedió con *Skins* (producido por Elsley y Brittain y estrenado en 2007), una serie británica que presentaba la vida de varios jóvenes en un colegio de Londres. La serie es famosa por haber acudido a actores de la edad correcta, es decir, adolescentes, en lugar de actores de mayores, como suele ser el caso de muchos dramas juveniles. Sin embargo, Brian Elsley, creador de la serie, fue un paso más allá al contratar a escritores que tenían una edad promedio de veintiún años y que trabajaban con asesores adolescentes, todo esto para establecer un tono adecuado para la serie. Estas decisiones contribuyeron para que la serie se vinculara con su audiencia. El resultado fue una conexión sin precedentes, ya que todos elementos que *Skins* ofrecía (trama, música, vestuario, diálogos, etc.) estaban a la vanguardia.

Lo que hizo Elsley, se asemeja a lo ocurrido con Whedon y lo Meirelles y Lund, hablamos de capturar un momento en el tiempo, el presente, el aquí y ahora de su audiencia. Este método ha probado ser la manera más eficaz, aunque compleja, de crear personajes reales. Finalmente, se debe señalar que el hecho de que un personaje se convierta en una persona real es un trabajo en conjunto entre escritor, director, actor y audiencia.

2.2 El personaje como discurso

En oposición a los personajes reales están los personajes estructuralistas o discursivos, estos cumplen un rol diferente según las necesidades del guion. Fiske se refiere a ellos de la siguiente manera:



En contraste al realismo, la teoría del estructuralismo y discurso se enfoca en el modo y los medios de representación. En este enfoque el personaje es visto como un dispositivo textual, construido, como otros dispositivos textuales, del discurso. En la televisión la presencia física del intérprete es usada, no para autenticar al ser individual, pero para personificar (literalmente) discurso e ideología. En la inflexión estructuralista de esta posición, un personaje no puede ser entendido como un individuo que existe en derecho propio, pero solo como una serie de relaciones textuales (e intertextuales). La más obvia de estas relaciones es con otros personajes (Fiske, 1987).²³

Por ejemplo, el uso más común de personajes discursivos suele ser crear villanos que se presentan como obstáculos en el camino de los héroes, sin embargo, estos no son desarrollados como seres vivos en su derecho propio. Asimismo, en ocasiones y debido a la necesidad o a escritura perezosa, los personajes discursivos son usados para servir de megáfono del escritor. Su propósito suele ser llevar a cabo una acción que necesita suceder para que la historia avance de cierta manera; para ser un *deus ex machina* que permita aplastar el botón de reinicio; o simplemente para retratar estereotipos. Este es el mayor problema con los personajes discursivos, ya que se convierten en una trampa que facilita la progresión de la historia hacia un lugar deseado (sin la necesidad de proveer motivaciones o profundidad sobre las decisiones que toman los personajes) o son utilizados como simples estereotipos que sirven como protagonistas que se asemejan con el mínimo común denominador. Sin embargo, esto no es una regla, como todo recurso de escritura los personajes discursivos sirven a un rol específico que puede sumar beneficios a un guión, aunque no se puede ignorar que existen peligros con su uso, ya que, como dice Fiske, no son individuos que existen en derecho propio.

²³ **Cita original en inglés:** In contrast to realism, structuralism and discourse theory focus on the mode and means of representation. In this approach character is seen as a textual device, constructed, like other textual devices, from discourse. On television the physical presence of the player is used, not to authenticate the individual self, but to embody (literally) discourse and ideology. In the structuralist inflection of this position, a character cannot be understood as an individual existing in his or her own right, but only as a series of textual (and intertextual) relations. The most obvious of these are the relationships with other characters. **Trad.** Esteban Carrillo



Un ejemplo de un personaje discursivo que existe solo para presentar problemas dramáticamente convenientes es Merle Dixon de *The Walking Dead* (producida por Darabont y estrenada en 2010) quien aparece durante el segundo episodio de la primera temporada, «Guts». Merle es uno de los sobrevivientes del apocalipsis zombi en Atlanta. Forma parte de un grupo de sobrevivientes junto al protagonista de la serie, Rick Grimes. Merle personifica las peores características de un ser humano: es racista, misógino, atrae la atención de los zombis sin ninguna razón, en otras palabras, existe sólo para hacer la vida de los demás personajes más difícil, sin ninguna motivación. El episodio no expone motivos que justifiquen la participación de Merle en el grupo de sobrevivientes. En un programa serio como *The Walking Dead*, las acciones de Merle son tan caricaturescas que sobresalen de la peor manera. Al final del episodio Merle es abandonado por el grupo, pero no sin antes telegrafiar que volverá eventualmente para, una vez más, oponerse a nuestros héroes y hacer de su vida un infierno.

Lo que los escritores intentaron hacer con este personaje es crear un futuro villano y demostrar otro de los peligros del mundo de esta ficción se extienden más allá de los zombis. Pero, la ejecución de esta idea resulta torpe debido a que el enfoque del personaje no está en quién es Merle, sino en qué puede hacer para empeorar situación. Todo personaje debe, siempre, tener subtexto, este, por lo general, se presenta a través de contradicciones entre lo que dice y lo que hace. Personajes como Merle carecen de subtexto, son unidimensionales y proclaman a los cuatro vientos sus intenciones, las que nunca se contradicen. Esto demuestra parte de la teoría desarrollada por Robert McKee con respecto a los personajes:

De hecho, personajes con auto-conocimiento lúcido, aquellos que recitan dialogo auto-explicativo destinado a convencernos que ellos son lo que dicen que son, no son solo aburridos pero también falsos. La audiencia sabe que la gente rara vez, o nunca, se entiende a sí misma, y si lo hacen, son incapaces de una auto-explicación completa y honesta. Siempre hay subtexto. Si, por casualidad, lo que un personaje dice de sí



mismo es realmente verdad, no sabemos que es verdad hasta que presenciamos sus decisiones bajo presión (McKee, 2010).²⁴

Sin subtexto no puede haber profundidad. En el caso de personajes secundarios esto suele suceder debido al énfasis que los escritores ponen sobre los protagonistas, en detrimento de todos los demás. *The Walking Dead* es una serie que representa este problema. A pesar de que Merle es una caricatura, nosotros solo lo vemos por un episodio en la primera temporada, no lo volvemos a encontrar hasta la tercera. Sin embargo, la serie recurre a este tratamiento para crear otros personajes que vemos cada semana y que son parte del grupo coral de la serie: Daryl, Andrea, Carol, T-Dog, entre otros. El enfoque de la serie está en Rick Grimes, el héroe, y él es, sin duda, un personaje bien desarrollado, cuyo conflicto, motivaciones y deseos están claros.

Otro problema es que solo otros dos personajes reciben un tratamiento similar: su mejor amigo Shane Walsh y otro sobreviviente, Glenn Rhee. No existe otro personaje que tenga ese mismo tratamiento. Los personajes restantes están ahí para reaccionar a las acciones del protagonista o rellenar el fondo del cuadro. Este problema es aún más evidente con Lori Grimes, la esposa de Rick, quien no existe como una persona, sino como un conflicto personificado o un obstáculo ante los deseos del protagonista. El problema de este personaje, al igual que otros similares, será profundizado más adelante al compararla con otra protagonista de un drama, Tammy Taylor de *Friday Night Lights*.

Este uso de los personajes secundarios puede funcionar en programas que no tienen un grupo coral de personajes conformando la serie, como *True Detective* o *Cidade dos Homens*. En estos casos las series tienen dos protagonistas que abarcan la totalidad de los sucesos y el desarrollo de los acontecimientos no involucra de mayor manera a los personajes secundarios, lo que permite que estos sean discursivos, ya que su presencia no es constante. Pero, cuando se tiene una serie que, aunque tenga

²⁴ **Cita original en inglés:** In fact, characters with lucid self-knowledge, those reciting self-explanatory dialogue meant to convince us that they are who they say they are, are not only boring but phony. The audience knows that people rarely, if ever, understand themselves, and if they do, they're incapable of complete and honest self-explanation. There's always subtext. If, by chance, what a character says about himself is actually true, we don't know it's true until we witness his choices made under pressure. **Trad.** Esteban Carrillo



un protagonista definido, tiene un grupo de personajes recurrentes, recurrir a un enfoque individual en solo uno o dos de los personajes debilita la capacidad total de la historia que está siendo contada y anula la probabilidad de crear un universo que absorba a la audiencia. El público puede ser atraído por el trayecto del protagonista, o por una trama de alto concepto, pero cualquier nivel de escrutinio del universo de la serie revelará un hoyo negro que rodea al protagonista. *The Walking Dead* sufrió de este problema durante sus primeras tres temporadas, ya que, aunque su premisa trata a un grupo de sobrevivientes en un apocalipsis zombi, los escritores han enfocado toda su atención en un solo personaje.

Series como *Lost*, *Arrested Development*, *Battlestar Galactica* o *Friday Night Lights* siguen una plantilla idéntica a *The Walking Dead* tratan sobre un grupo de gente enfrentando un conflicto común que tienen a un protagonista definido (Jack Shepard, Michael Bluth, William Adama y Eric Taylor, respectivamente). Sin embargo, estos programas desarrollan a todos sus personajes secundarios con amplitud, se toman tiempo para construir el universo que rodea al protagonista con el objetivo de ensanchar el conflicto central y envolver a la audiencia aún más en la historia y lo que está en juego. En muchas ocasiones los personajes secundarios son más interesantes que él o la protagonista, por lo que las audiencias forman una conexión muy fuerte con ellos y con la serie. En *Lost*, según la serie avanzaba, resultó obvio que Jack, un cirujano y líder reacio, no era un personaje tan interesante como: John Locke, un anciano aventurero que era parapléjico hasta que su avión se estrelló en la isla; o Desmond Hume, un hombre cuyo único deseo es volver a ver a Penny, el amor de su vida.

Este caso se repite en muchas series, los personajes secundarios toman una vida propia gracias al desarrollo que los escritores les otorgan (Spike en *Buffy*, Saul Tigh en *Battlestar Galactica*, Truly en *Bunheads*, etc.). Gracias a esto la serie mejora, ya que la audiencia reconoce que el mundo en que invierten una o media hora semanalmente está vivo y tiene mucho más que ofrecer que solo la trama y las aventuras de una persona. Esto a veces lleva a que los personajes secundarios sobrepasen los límites de su serie original y se muden a su propia serie, este fenómeno



es conocido como un *spin-off*²⁵. En ellos estos personajes se desarrollan a fondo y son exitosos por derecho propio. Por ejemplo: *Ángel* (producido por Whedon y Greenwalt y estrenado en 1999) un *spin-off* de *Buffy the Vampire Slayer*; *Knots Landing* (producido por Jacobs y estrenado en 1979) un *spin-off* de *Dallas* (producido por Jacobs, Dallas y estrenado en 1978); *Better Call Saul* (producido por Gilligan y Gould y estrenado en 2015) un *spin-off* de *Breaking Bad*; *The Originals* (producido por Plec y estrenado en 2013) un *spin-off* de *The Vampire Diaries* (producido por Williamson y Plec y estrenado en 2009), entre otros. Son casi incontables las series de televisión que han nacido gracias a un universo original bien formado que puede sostener las vidas de varios personajes. Algo es imposible en los programas en los que se desarrollan personajes secundarios de naturaleza discursiva, cuyo único propósito es reaccionar ante las acciones del protagonista.

2.3 Lori Grimes vs. Tami Taylor

Hay dos series de televisión contemporáneas que no solo encapsulan perfectamente al alto y bajo concepto, sino que también son ejemplos claros del enfoque discursivo y realista. Estas series son *The Walking Dead* y *Friday Night Lights*. Ambas son dramas sobre un grupo de gente en el sur de los Estados Unidos y su protagonista es un padre de familia cuya esposa e hijo o hija aparecen en cada episodio. Fuera de esto no existen muchas otras similitudes. Como ya ha sido mencionado *TWD* narra la historia de un grupo de sobrevivientes a un apocalipsis zombi, mientras que *FNL* trata sobre el equipo de fútbol americano de Dillon, un pequeño pueblo en un área rural de Texas. Los episodios de *TWD* relatan cómo se sobrevive la distopía²⁶ que habitan los personajes, suelen tener mucha acción, sangre y terror. Los episodios de *FNL* cuentan los problemas personales de los habitantes de Dillon o cómo el entrenador del equipo de fútbol americano, Eric Taylor, saca adelante

²⁵ Un *spin-off*, o «serie derivada», es un programa de televisión que se crea a partir de otro ya existente, este se centra en algún miembro del elenco de la serie original.

²⁶ Distopía, o anti-utopía, es un antónimo de utopía acuñado por el filósofo inglés John Stuart Mill que aún no ha sido añadido al Diccionario de la Real Academia Española.



al equipo para llegar al campeonato. Estos episodios son sencillos y cálidos, a veces eufóricos e incluso desgarradores.

Aun así, en ambas series hay dos personajes cuya propia existencia se diferencia como el día de la noche, a pesar de que cumplen el mismo rol en la ficción. Lori Grimes y Tami Taylor, las esposas de los protagonistas, que son personificadas por las actrices Sarah Wayne Callies y Connie Britton, respectivamente. Tami Taylor es un personaje real, desde un inicio ella está plenamente realizada, su relación con su esposo e hija la definen, pero no son los únicos factores que la definen. Ella existe dentro del pueblo de Dillon como una entidad independiente, tiene opiniones, comete errores y lucha por sus convicciones, aunque esto a veces la convierta en una paria. Tami representa la lucha constante de una mujer realizada que vive en un patriarcado que desea retenerla en los límites marcados. Finalmente, esta lucha contra las reglas establecidas es solo una faceta de su ser.

Por otra parte, está Lori Grimes, un personaje discursivo que existe solamente a través de la interacción con su esposo y amante. Si ellos se desvanecieran súbitamente de la historia, Lori dejaría de existir. Es un cero a la izquierda. Los escritores de *TWD* usan a Lori, no para explorar qué significa ser una esposa infiel o una madre en una situación extraordinaria, sino para explorar el rompimiento de una amistad entre hombres y para crear obstáculos. Ella representa la culpa de un error, y cuando este error es resuelto, Lori se convierte en el recuerdo permanente de ese error y en una carga para el protagonista. Existe solo para cuestionar las acciones de Rick y sobreproteger a su hijo. Lori es un personaje tan problemático, que resulta imposible para los fanáticos de *TWD* sentir empatía por ella. Como explica el periodista Keith Staskiewicz para *Entertainment Weekly*:

Durante el panel del año anterior de *The Walking Dead* de AMC en el New York Comic Con, los fanáticos ovacionaron salvajemente a sus personajes favoritos durante un adelanto de la tercera temporada. Uno por uno, los miembros del desarraigado grupo de sobrevivientes del programa fueron recibidos con gritos y aplausos mientras aparecían en la pantalla, pero cuando Lori Grimes, la esposa embarazada del líder del grupo, Rick, apareció, la sala estalló en abucheos [...] Este desprecio jubiloso no es completamente inentendible: como un personaje, Lori [...] es indecisa, entrometida, hipócrita, y



aparentemente inconsciente de que el mundo ha sido tomado por devoradores de carne ambulatorios. En un episodio reciente, ella hasta admitió ser “una esposa de mierda” que no “[ganaría] ningún premio de madre del año” (Staskiewicz, 2012).²⁷

Este desprecio se puede entender como un caso de síndrome de esposa en una serie que intenta ser de prestigio (como fue ya explicado en el capítulo anterior). Pero, esta explicación es solo parcial ya que otras esposas no-queridas por la audiencia, como Skyler White o Corrine Mackey son personajes completos. Su problema es que son defraudadas por los escritores al momento de hacernos simpatizar con su condena, esto implicaría dejar de lado al protagonista que se nos ha dicho debemos apoyar. El problema de Lori Grimes es que apenas es un personaje, la audiencia reconoce esto y la desprecia.

Por otro lado, Tami Taylor es un personaje que evita todos estos problemas desde un principio. Aunque ella es presentada como la esposa pertinaz del entrenador del equipo de fútbol americano, rápidamente se convierte en ser independiente y demuestra que es una parte vital de la vida de su esposo, al igual que la del pueblo de Dillon. Los escritores nos permiten pasar tiempo con ella para comprender sus opiniones y acciones. Ella interactúa lógicamente con los demás personajes y son fieles a la identidad que se nos ha presentado. Tami se convierte en un personaje real gracias al tiempo y sinceridad con la que es desarrollada. Su matrimonio es considerado, por la audiencia y por críticos, como una de las mejores representaciones de la vida matrimonial en la historia de la televisión. Como explica la reportera María Elena Fernández para Los Ángeles Times:

“Dieciocho años,” Tami Taylor susurro enojada en el episodio de la semana anterior de “Friday Night Lights”, refiriéndose a la cantidad de tiempo que ha sido la esposa leal y

²⁷ **Cita original en inglés:** At last year's New York Comic Con panel for AMC's The Walking Dead, fans cheered wildly for their favorite characters during a sneak peek at the third season. One by one, the members of the show's ragtag group of survivors were greeted with whoops of applause as they appeared on screen, but when Lori Grimes, the pregnant wife of group leader Rick, popped up, the room erupted in boos [...] This gleeful disdain isn't entirely incomprehensible: As a character, Lori [...] is indecisive, meddling, hypocritical, and seemingly unaware that the world has been overtaken by ambulatory flesh-eaters. In a recent episode, she even admitted to being a 's---ty wife' who wouldn't '[win] any mother-of-the-year awards.'" **Trad.** Esteban Carrillo



comprensiva del entrenador Eric Taylor. Dos palabras que pegan fuerte por la manera en que Connie Britton rápidamente las dice, escabulléndolas junto a una mirada penetrante a su perplejo marido mientras deja entrar personas no invitadas a su casa. Después, con la misma destreza, Tami enciende su encanto de belleza sureña: “¿Puedo ofrecerles algo – té helado? ¿Agua?” Es el tipo de momento sutil que espectadores de “Friday Night Lights” han llegado a esperar de la serie, pero especialmente de la relación de los Taylor. Alabada críticamente como la mejor representación de un matrimonio en la televisión debido a su interpretación realista de lo que significa amar a alguien para lo bueno o para lo malo, Eric y Tami Taylor [...] han logrado capturar los muchos momentos dicotómicos en la vida de un matrimonio. Donde otras series de televisión tienden a enfocarse ya sea en las disputas o en lo sacarino, “Friday Night Lights” ha prosperado en matices, creando momentos domésticos que simultáneamente reflejan adoración y frustración; ternura y sarcasmo; respeto y fatiga (Fernandez, 2011).²⁸

El éxito del matrimonio de los Taylor, y de *FNL* en general, yace en la representación matizada y sincera de sus personajes. Ellos no son gente perfecta, pero hacen su mejor intento y eso es algo con lo que cualquier audiencia puede empatizar. Para aclarar definitivamente la diferencia entre los dos enfoques de personaje que toman *TWD* y *FNL* se recurrirá a los comentarios de Connie Britton (citados en el mismo artículo de María Elena Fernández): «Lo que es realmente halagador y

²⁸ **Cita original en inglés:** Eighteen years,’ Tami Taylor angrily whispered in last week’s episode of ‘Friday Night Lights,’ referring to the amount of time she’s been Coach Eric Taylor’s loyal and supportive wife. Two words that packed a punch because of the way that Connie Britton quickly delivered them, sneaking them in with a piercing glance at her befuddled husband as she allowed uninvited guests into her home. Then, just as deftly, Tami turned on her Southern belle charm: ‘Can I get ya’ll anything — ice tea? Water?’ It’s the kind of subtle moment viewers of ‘Friday Night Lights’ have come to expect from the series, but especially from the Taylor partnership. Critically lauded by many as the best portrayal of marriage on television because of its realistic rendering of what it means to love someone for better and for worse, Eric and Tami Taylor [...] have managed to capture the many dichotomous moments in the life of a marriage. Where other TV series tend to focus either on the bickering or the saccharine, ‘Friday Night Lights’ has thrived on nuance, creating domestic moments that simultaneously reflect adoration and frustration; tenderness and sarcasm; respect and fatigue. **Trad.** Esteban Carrillo



sorprendente es cuando gente se acerca y dice ‘Tú me haces querer ser una mejor esposa y una mejor madre.’ Creo que eso es algo asombroso» (Fernandez, 2011)²⁹.

La gente a quien Connie Britton se refiere son las personas que formaron una conexión con el personaje de Tami Taylor y la convirtieron en una persona real que existe fuera de la ficción e influye en sus acciones. Esa es la grandeza de los personajes como Tami, un protagonista, o personaje, que usa el enfoque del realismo va a añadir fuerza a la serie, mientras que un protagonista, o personaje, que usa el enfoque discursivo, como Lori, solo agregará un conflicto débil ya que será un personaje hueco. Si este tipo de personaje realiza apariciones recurrentes, como fue el caso de Lori, la serie restará su calidad y la audiencia se tornará en su contra.

²⁹ **Cita original en ingles:** What's really flattering and astonishing is when people come up and say, ‘You make me want to be a better wife and a better mother.’ I think that's kind of astounding. **Trad.** Esteban Carrillo



Capítulo tres

El proceso aplicado a *Los Fracados*

3.1 *Los Fracados*

Los Fracados es un programa de televisión serializado en el estilo de los dramas juveniles que priorizan a los personajes y su desarrollo sobre la trama. Está inspirada específicamente en series de televisión de bajo concepto como *Looking*, *Girls* (producido por Dunham y estrenada en 2012), *Skins* y *Friday Night Lights*. La historia de la serie se centra en Olivia, Yolanda y Walter, tres adultos jóvenes cuyo desarrollo ha sido interrumpido debido a cambios sociales y económicos que les impiden avanzar en sus vidas. Ellos son *millenials*³⁰, lo que los hace parte de toda una generación determinada por sentirse enajenada por los estándares sociales del mundo que heredan.

La serie explora sus vidas y crecimiento. Se inicia con un evento detonante, el regreso de Olivia al Ecuador después de casi siete años. Durante ese tiempo Olivia estudió varias carreras en varias universidades, cambiando de rumbo por capricho, todo gracias a ayuda económica de sus padres. Cuando ellos finalmente deciden que ha sido suficiente y retiran su apoyo financiero, ella regresa al Ecuador, sin avisar a nadie. Sin ningún título para justificar sus años de estudios, Olivia encuentra un mundo muy similar al que dejó. Asimismo, la persona que pensó jamás cambiaría es quien más lo ha hecho en todo este tiempo. Cabe mencionar que en la historia no existe un antagonista como tal, más bien, el enfoque que se plantea es que los protagonistas serán quienes, según se dé el caso, desarrollen este rol ante los demás personajes o ante ellos mismos. Comúnmente, serán las situaciones que nazcan de los conflictos interpersonales las que doten de antagonismo a la historia.

³⁰ La Generación del Milenio, a veces referida como Generación Y, se conforma de las personas que nacieron entre el inicio de la década de los 80 y finales de los 90. Esta generación se caracteriza particularmente por retrasar los ritos de la adultez por periodos más largos que las generaciones anteriores, como lo pone la socióloga Kathleen Shaputis en su libro *The Crowded Nest Syndrome: Surviving the Return of Adult Children*.



La temporada inicial del programa está estructurada como una miniserie de cinco capítulos de media hora de duración, al igual que varias series contemporáneas que no se apegan al modelo clásico de 22 o más episodios por temporada, o una hora de duración por episodio. Por ejemplo: *Cidade dos Homens* de cuatro a cinco episodios; *Looking* de ocho episodios; *Girls* de diez episodios; *Silicon Valley* (producida por Judge, Altschuler, y Krinsky y estrenada en 2014) de ocho episodios; *Broad City* (producida por Glazer y Jacobson y estrenada en 2014) de diez episodios; *Togetherness* (producida por Duplass, Duplass, y Zissis y estrenada en 2015) de ocho episodios; entre otras. Por otro lado, se ha seguido el modelo de *Skins*, cada episodio de *Los Fracados* se enfoca en uno de los protagonistas y su conflicto personal. El primer episodio se titula «Olivia», el segundo «Yolanda», el tercero «Walter», el cuarto «Walter y Edgar» y el quinto «Olivia y Yolanda».

Desde el momento que se planteó la idea de hacer una serie sobre adultos jóvenes, se supo que ésta no se centraría en un solo protagonista, sino en varios, ya que esto permite explorar diferentes facetas de la condición humana que no están ligadas a los parámetros de una sola persona. A través de ellos se quiso explorar problemas como el sexismo, la homosexualidad, la pobreza, la inmadurez, el campo laboral, etc. Se usan historias o personas reales como la base de cada episodio o personaje, de manera similar al proceso seguido por *Skins*.

Cada uno de los protagonistas fue concebido con base en la realidad, de personas que he conocido o en facetas de mi propia experiencia. Esto ocurrió a partir de la dirección del profesor que inicialmente motivó la escritura de esta historia, quien dijo: «escribe lo que sabes». Inicialmente tuve varias ideas en diferentes géneros, inclusive varias de alto concepto, pero la idea de un grupo de jóvenes perdidos en el mundo, porque todo lo que les dijeron sus padres ya no es cierto, y en particular, la experiencia de regresar al país natal después de muchos años, son situaciones que conozco de primera mano.

El enfoque de bajo concepto me pareció efectivo y sobre todo oportuno pues concuerda con la velocidad con la que se presentan los cambios sociales hoy en día. Como ya se demostró previamente, las historias de bajo concepto tienen la necesidad innata de fundarse sobre la interioridad y crecimiento de un personaje, lo que es



apropiado para narrar los temas de cada episodio. Como tal, el aspecto más importante de la serie son los personajes. De la misma manera, los aspectos más importantes de los personajes son: su *backstory*³¹. Una historia previa proveerá: los matices de una persona real, las bases de una personalidad para justificar las decisiones que tomarán los personajes y definirá al actor o actriz que representará a cada personaje.

La importancia del actor o actriz yace en los elementos únicos que ellos pueden añadir al personaje. Para la realización de esta historia se ha seguido el ejemplo de *Cidade dos Homens* y *Skins*. Los actores y actrices no fueron elegidos con la intención de que su único deber sea aprender las líneas y llegar a sus marcas. Ellos son un elemento esencial de la formación de los personajes desde el proceso de escritura del guión, por esto se necesitó encontrar a actores y actrices que tuviesen dimensiones similares a las de los personajes.

3.2 Los personajes y los actores

Olivia Cárdenas tiene 26 años, nació en una familia de clase media alta, nunca ha sufrido necesidades y ha vivido una vida resguardada. Es hija única. Ella no puede pensar en un momento, durante toda su vida, en el cual no se ha sentido como una extraña en su propio país. La mayoría de su familia ha emigrado y vive cómodamente en el extranjero. Olivia los visitaba casi cada año durante su infancia y adolescencia. En el colegio tenía pocas amigas pero era muy apegada a aquellas que la entendían, especialmente a Yolanda. Las dos se complementaban, Yolanda era una chica dulce y carismática, mientras que Olivia era sardónica y distante. Su amistad era algo extraña, pero auténtica. Al graduarse del colegio, Olivia no pudo esperar para irse del Ecuador. Después de ser aceptada en una universidad en Norte América, se fue sin mirar atrás.

Durante un tiempo Olivia sintió que pertenecía a su nuevo entorno, que haber abandonado su país fue lo correcto. Sin embargo, esta sensación no duró. Mientras más gente la conocía, o más familiar era su entorno, la sensación de extranjerismo regresaba. Olivia encontró cualquier razón para cambiar su entorno. Convencía a sus

³¹ Una historia previa es la fundación sobre la cual un personaje y sus conflictos son creados.



padres de que otro programa, en otra universidad era mejor. Tomaba trabajos como pasante o cambiaba de carrera. Olivia logró mantenerse en este ciclo durante casi siete años. Durante este tiempo la paciencia de sus padres alcanzó su límite, como consecuencia decidieron quitarle su apoyo económico. Sin su red de seguridad, Olivia se vio cara a cara con un inminente fracaso. Finalmente, decidió volver al país al que nunca pensó regresar. Su único plan: creer que el éxito la esperaba aquí.

Yolanda Velázquez tiene 26 años. Proviene de una familia de clase media. Aunque siempre ha tenido lo necesario, debió luchar por todo lo que ha logrado. Durante su niñez su familia sufrió económicamente por una mala decisión de su padre, pero, las cosas mejoraron eventualmente. Su madre se quedó parapléjica debido a un accidente cuando Yolanda tenía 12 años. Desde entonces Yolanda asumió más responsabilidades en su hogar. A los trece años conoció a Olivia, aunque su primera impresión no fue agradable, Yolanda reconoció algo que le agradaba y que dio fundamento a su amistad. De cierta manera, ella es la conciencia de Olivia, quien la mantiene con los pies en la tierra. Desde el tercer curso Yolanda se interesó mucho la historia del arte occidental. Por lo que sintió que su llamado en la vida es ser curadora de un museo. Apenas se graduó del colegio se inscribió en Museología en la universidad. Allí obtuvo buenas notas y consiguió varias pasantías que debieron haberle asegurado un futuro trabajo.

Al graduarse, se embarcó inmediatamente en una maestría a distancia para asegurar su futuro. Sin embargo, desde su graduación de hace dos años Yolanda no ha conseguido el trabajo de sus sueños. Los motivos parecen ser su inexperiencia, su sobrecalificación, por no conocer a las personas indicadas o por no tener el apellido correcto. Simplemente no ha sido posible. Yolanda tiene que mantenerse trabajando como cajera de banco, a pesar de tener los títulos y honores necesarios para cumplir su sueño. Por dos años Yolanda jamás consideró rendirse, sin embargo, con el paso del tiempo y los rechazos su determinación comienza a decaer. Yolanda se pregunta si todo su esfuerzo ha sido en vano.

Walter Dorfzaun tiene 23 años, viene de una familia adinerada y poderosa. Su apellido tiene bastante peso en alcurnia ecuatoriana. Siempre ha tenido a su disposición todo lo que pudiese necesitar, y más. Aun así, sus padres jamás le dieron



la atención que necesitaba. Walter fue criado por su nana y las demás empleadas de su casa. Además, ha vivido toda su vida bajo la sombra de su hermano mayor, quien aún no ha visto un reto que no pudiera conquistar. A pesar de todo esto, Walter siempre ha sido una persona agradable y fácil de querer. Nunca fue un buen estudiante porque jamás sintió la necesidad de sobresalir, por lo que su esfuerzo siempre fue el mínimo. Después de graduarse del colegio decidió vivir su vida cómodamente gracias a las facilidades que su familia le proveyó, esto además de un generoso fideicomiso que su abuela le dejó como herencia.

Desde la adolescencia Walter ha recibido la atención de las mujeres, no solo por su apariencia, sino también por su personalidad, pero nunca se ha comprometido a una relación que dure más de un par de semanas. Aunque él mantiene fama de mujeriego, desde que tiene doce años sabe que le gustan los hombres. Aun así, Walter siempre ha intentado reprimir esta parte de su identidad debido a las precepciones negativas que la sociedad tiene sobre la homosexualidad, y sobre todo, a la actitud homofóbica de su padre. Sin embargo, con el paso del tiempo le resulta más difícil negar su identidad. La vida de Walter se ha convertido en una gran mentira de la que no sabe cómo escapar. Desde hace dos años, él comparte un departamento con Yolanda, los dos tuvieron una conexión inmediata y se consideran buenos amigos. Para Walter, Yolanda es una persona con quien puede bajar su guardia y descansar, aunque jamás ha compartido su secreto con ella.

Estos tres personajes son representados por Natalie Turcotte (Olivia), Jazmin Erazo (Yolanda) y Harry Cooper (Walter). El proceso de casting para encontrar a los actores adecuados fue arduo ya que en el Ecuador no abundan actores jóvenes y talentosos. Esto sin considerar que se necesitaban actores que reflejasen los aspectos internos de los personajes considerados en el enfoque de bajo concepto que se escogió para concebir la historia. El personaje de Yolanda fue el primero que encontró su actiz en Jazmin Erazo, una gran actriz de 22 años que se capacito en el INCINE. Jazmin es la personificación de Yolanda, y viceversa. Ambas son personas rectas, con convicciones fuertes y no se dejan manipular. Por esta razón fue aparente desde el principio que sería ella quien representaría a este personaje, pues, ellas comparten aspectos psicológicos y físicos. Haber escogido a Jazmin para el papel fue de gran



ayuda al momento de encontrar a los otros dos actores, pues Yolanda, es corazón de la serie, es el nexo que une a *Los Fracasados*. Esto nos permitió aprovechar la conexión que Jazmin tenía con cada actor para guiarnos y encontrar a sujetos que, al igual que Jazmin, podían desaparecer dentro del personaje y viceversa.

Encontrar al actor que representará a Walter fue complicado, pues no existen muchos actores cumplan con los requisitos de edad y descripción física del personaje. Quienes cumplían con ambos requerimientos no tenían la personalidad que buscábamos, pues eran demasiado confiados o poco agradables. Por otro lado, aquellos actores que podían haber optado por el papel no tenían la edad requerida lo que dificultaba la modificación de su apariencia. Eventualmente conocimos a Harry, quien en realidad es fotógrafo, aunque ha tenido cierta capacitación en el campo de la actuación. Él y Jazmin tuvieron una conexión inmediata, a pesar de las dudas de Harry sobre su rendimiento en el rodaje, vimos que encarnaba la personalidad agradable y calmada de Walter. Pero, el hallazgo más grande que tuvimos con Harry fue la vulnerabilidad que trajo al papel. Walter es un chico que está sufriendo y se encuentra el en camino del autodescubrimiento, ya que cada día es más difícil esconder su identidad. La naturaleza tranquila de Harry, combinada con su ligero nerviosismo al actuar evidencian que hay algo más sucediendo con el personaje. Durante el piloto este aspecto será solamente sugerido, ya que la historia de este episodio trata sobre Olivia. Sin embargo, resulta innegable que Harry planta la semilla de la duda sobre la realidad de Walter.

Olivia fue el personaje más difícil de encontrar. No solo nos enfrentamos a los mismos problemas que encontramos durante el *casting* de Walter, sino con otros aún más graves. Un rasgo característico de Olivia es su capacidad de despertar antipatía. Encontrar una actriz que pudiese representar a un personaje un poco pesado, pero que al mismo tiempo pueda conseguir que la audiencia simpatice con ella fue una tarea increíblemente difícil. Después de pasar varios meses buscando en varias ciudades, conocimos a Natalie Turcotte gracias a la recomendación del actor y profesor de actuación Gonzalo Gonzalo. Natalie es una estudiante de artes escénicas de la Universidad de Cuenca cuya única conexión previa con el cine fueron clases dictadas por Gonzalo. Natalie demostró, de manera similar a la integridad de Jazmin y la



vulnerabilidad de Harry, una personalidad franca y sin tonterías, igual que Olivia. Aparte de ser una persona sumamente dulce y amigable, Natalie puede expresarse sin pelos en la lengua, es por esto ella pudo dar vida a los aspectos más egoístas y miopes de la personalidad de Olivia. Estos aspectos contrastan su presencia con la de Yolanda y Walter.

La conexión que formaron Jazmin, Natalie y Harry fue más fuerte de lo que jamás se pudo imaginar. No tuvieron ningún problema en confiar el uno con el otro para apoyarse y crecer juntos. Casi de inmediato comprendieron, no solo las historias previas de sus personajes, sino también las motivaciones detrás de sus acciones y hasta su manera de pensar. Fue así como logramos, no solo encontrar a los actores adecuados, sino a las personas cuyas personalidades se extendían de manera perfecta dentro de los personajes. Jazmin, Natalie y Harry formaron la verdadera amistad que comparten Olivia, Yolanda y Walter, pero también fueron más allá para aportar durante la creación de la vida de sus personajes.

A continuación adjunto los cuadros de personalidad que creamos sobre los tres protagonistas con la ayuda de los actores. Este ejercicio, propuesto por Gonzalo Gonzalo, ayuda a comprender de mejor manera el proceso que seguimos durante la creación de los protagonistas, quienes sobrepasan la ficción convirtiéndose en personas que predicen idiosincrasias, deseos, etc. Estos son la base sobre cual se formaran los indicadores metonímicos exactos de los que habla John Fiske. Este tipo de ejercicio no es exclusivo a historias de bajo concepto, pero es indispensable para comprender qué es lo que forma como persona a una creación ficticia. Estos cuadros nos ayudaron a modificar el guión para mejor representar quienes son estas personas y comprender como actuarán sobre sus deseos y conflictos.

Olivia

CARACTERÍSTICAS PERSONALES Y FÍSICAS:

Sexo	Femenino
Edad	26
Raza	Mestiza



Color y estilo de pelo	Cabello corto y castaño
Complexión	Mediana y delgada
Altura	1,70
Expresión oral	Educada y de léxico elevado
Manera de vestir	Estilo <i>vintage</i> . Una mezcla entre europeo clásico y <i>streetwear hipster</i> .
Higiene	Prolija extrema. Se baña varias veces al día.

CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS:

Fantasía favorita	Flotar en el espacio.
Paradoja entre deseo y realidad	Ser la única persona que existe y ser aceptada por todos.
Problemas	Nunca está satisfecha, crea barreras con las demás personas.
Fobias	La suciedad, la ignorancia y ser olvidada.
Comportamiento sexual	Lleva una vida sexual activa. Tiene claro lo que le gusta, es selectiva y no tiene recelo en buscar o iniciar una relación sexual que la satisfaga, sea con hombres o mujeres.
Tipo de pareja ideal	De complexión mediterránea, con cuerpos bien formados, ojos oscuros y labios grandes.
Valores	No discrimina por sexo, religión, raza. Cree firmemente que todos somos iguales.
Cualidades	Inteligente, creativa, de conocimientos amplios en diversos temas.



Habilidades	Habla y escribe cuatro idiomas. Buceo, diseño gráfico, aikido.
Defectos	Egoísta, egocéntrica, no puede aceptar sus errores, inconforme con sus logros.
Conducta antisocial	Misántropa, no soporta a las personas especialmente si le muestran ignorancia.
Le gusta	Ir a conciertos, el sonido de la lluvia, ver caer la nieve a la madrugada, bucear en aguas cristalinas, el sonido bajo el agua, ver el mundo desde un rascacielos, una sala de cine vacía y la sensación de una cama fría.
Le disgusta	Las multitudes, las filas eternas, esperar, que le presionen, que cuestionen su trabajo, la crítica, las personas de mentalidad cerrada. No le gusta saludar de beso o que le interrumpan cuando habla.

CARACTERÍSTICAS SOCIOLÓGICAS:

Estado civil	Soltera
Clase social	Media-alta
Educación	Superior incompleta
Economía	Familiar
Ocupación actual	Desempleada
Ocupación pasada	Instructora de buceo, traductora, fotógrafa, bloguera y bibliotecaria.



Intereses	Culminar sus estudios en literatura oriental, independizarse económicamente, trabajar en su disciplina y conseguir buen sueldo.
Contacto sociales	Yolanda, sus padres y amigos pasajeros.

Yolanda

CARACTERÍSTICAS PERSONALES Y FÍSICAS:

Sexo	Femenino
Edad	26
Raza	Mestiza
Color y estilo de pelo	Cabello corto y castaño.
Complexión	Mediana y delgada.
Altura	1,70
Expresión oral	Despreocupada
Manera de vestir	Despreocupada, pero si sale de su casa viste recatada y seria.
Higiene	Prolija

CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS:

Fantasía favorita	Llegar a la cima de la montaña más alta.
Paradoja entre deseo y realidad	Ser exitosa.
Problemas	Es demasiado realista, no se permite soñar. No puede decir que no a otros. Se exige demasiado.
Fobias	Al fracaso, a los roedores y a ser despedida.



Comportamiento sexual	Lleva 6 meses sin tener relaciones sexuales, disfruta del sexo como distracción de sus problemas.
Tipo de pareja ideal	Aunque le atrae la apariencia, le importa más lo que es. Busca alguien inteligente e interesante, que cuide su apariencia.
Valores	No discrimina por sexo, religión, raza, le molesta la mediocridad, el machismo y la homofobia.
Cualidades	Inteligente, centrada, fuerte, persistente.
Habilidades	Habla español, inglés y francés, siempre fue la mejor estudiante. Inteligente.
Defectos	Es muy buena persona, no puede decir que no.
Conducta antisocial	Le molesta las personas que se dejan pisotear.
Le gusta	Ir a convenciones, estar en foros, estar en conciertos, ir al cine. Le gusta dormir, la naturaleza, irse de campamento, conversar de sus hobbies, hacer amigos. Le gusta el aire frío.
Le disgusta	Los mercados, el olor de carne cruda, la suciedad, que interrumpan su espacio, andar en bus, los coloquialismos y los dichos.

CARACTERÍSTICAS SOCIOLÓGICAS:

Estado civil	Soltera
Clase social	Media
Educación	Superior
Economía	Individual



Ocupación actual	Cajera de banco
Ocupación pasada	Mesera, bibliotecaria, niñera y escritora del periódico de la universidad.
Intereses	Los museos, el arte plástica, ser la mejor y tener buen sueldo, una vez estable económicamente quiere casarse y tener hijos.
Contacto sociales	Olivia, su familia, Walter, su club de nutrición, vecinos y varios amigos.

Walter

CARACTERÍSTICAS PERSONALES Y FÍSICAS:

Sexo	Masculino
Edad	23
Raza	Blanco
Color y estilo de pelo	Cabello corto y castaño o rubio.
Complexión	Grande y delgado.
Altura	1,90
Expresión oral	Educado y gentil.
Manera de vestir	Moderno, siempre usa jeans, botas de cuero o <i>sneakers</i> según la situación, al igual que camisas o camisetas y ropa de boutique.
Higiene	Se preocupa mucho de su higiene pero no tiene problema para ensuciarse.



CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS:

Fantasía favorita	Ser niño.
Paradoja entre deseo y realidad	Jamás crecer.
Problemas	Toda su vida es una mentira.
Fobias	A los espacios pequeños y a la violencia.
Comportamiento sexual	Ha tenido varios encuentros sexuales con hombres pero nunca en un lugar que pueda ser reconocido o con alguien que piense volver a ver, cuando lo hace no se inhibe, sabe lo que quiere y aprovecha al máximo la oportunidad para satisfacer su deseo. Ha tenido sexo con mujeres de vez en cuando, intentando mantener su mentira, pero en el último año no ha podido hacerlo más.
Tipo de pareja ideal	De piel negra, fornido, voz gruesa y mirada tierna, que sea atento, que le guste divertirse y sepa bailar.
Valores	No discrimina a nadie, intenta ayudar a los más necesitados y valora mucho a los ancianos.
Cualidades	Agradable, caritativo y modesto.
Habilidades	Buen deportista, sabe cocinar y conoce mucho de poesía.
Defectos	Muy dócil, mucha gente se ha aprovechado de él y cree poder vivir su mentira para siempre.
Conducta antisocial	Pretender ser alguien que no es.



Le gusta	Bailar, ver películas de terror, beber e ingerir drogas recreacionalmente, jugar deportes de equipo y leer en la playa.
Le disgusta	La gente ostentosa, el machismo, los <i>reality shows</i> , el tráfico y estar solo.

CARACTERÍSTICAS SOCIOLÓGICAS:

Estado civil	Soltero
Clase social	Alta
Educación	Secundaria
Economía	Familiar
Ocupación actual	Desempleado
Ocupación pasada	Ninguna
Intereses	Escribir poesía, la jardinería y la cocina.
Contacto sociales	Yolanda, Olivia, su grupo de amigos y su familia.

3.3 El desarrollo a través de las derrotas

Los protagonistas de *Los Fracados* empiezan la serie en un punto bajo en sus vidas. Cuando los conocemos su historia previa está llegando a un punto de quiebre. En lugar de encontrarlos al inicio de un viaje, los hallaremos al final de uno, justo antes de que su prolongada juventud termine y la adultez se les sea impuesta. Más allá de esto, la historia que se planea contar los enfrentará a más derrotas antes de que puedan ver un rayo de esperanza. Además, en las ocasiones en las que ganen una batalla, su éxito será de corta duración. Por esta razón la serie se titula *Los Fracados*. Se trata del relato de una generación de jóvenes que han fracasado según los estándares sociales de generaciones anteriores, que son vistos como una carga



para la sociedad, pues son incapaces de seguir los paradigmas del concepto de adultez que ha existido por décadas. Lo que se quiere demostrar es que la idea de éxito, no es solo increíblemente subjetiva, sino que para muchas personas solo llega después de un sinnúmero de dolorosas derrotas. *Los Fracasados* retrata a una generación, que gracias a los pecados de nuestros padres, se ha perdido en un mundo que ya no es como el que nos contaron.

Este enfoque de tono pesimista es la manera en que guionistas, como Joss Whedon, han logrado que las audiencias siempre se encuentren alentando a los personajes de sus series. En sus trabajos Whedon no cuenta historias sobre los ganadores o aquellos en el poder, él cuenta historias sobre los perdedores, sobre la gente que existe en la periferia, aquellos que tienen que luchar con uñas y dientes por cada victoria diminuta y fugaz. El actor Nathan Fillion, famoso por haber interpretado al capitán Malcolm Reynolds en *Firefly* y *Serenity*, escribe en el prefacio de la biografía de Joss Whedon lo siguiente:

...la versión de un héroe de Joss Whedon no siempre gana. Él pierde más de lo que gana, y cuando él gana, las victorias son diminutas, pero él las toma. “¡Esa es una victoria! ¡Yo le llamo a eso una victoria!” Es una victoria diminuta – él la toma, y eso es con lo que él se va. Y eso es algo con lo que yo realmente me puedo relacionar. Eso es algo con lo que la gente se puede relacionar – porque eso es en realidad la vida. Yo no conozco a mucha gente que gane más de lo que pierde. La vida es un tipo de caso perdido a medida que se avanza. No es solo ganar la lotería todos los días. Es bastante de “¿Qué hago con este problema? ¿Y ahora como puedo manejar esto?” Creo que la gente se puede relacionar con alguien que no está preparado a maniobrar cada situación, y que todo sale color de rosas y como ellos quieren, y todo lo que tienen que hacer es ser cool. No tenemos eso en la vida real (Fillion, 2014).³²

³² **Cita original en inglés:** ...Joss Whedon's version of a hero doesn't always win. He loses more than he wins, and when he wins, the victories are tiny, but he takes 'em. 'That's a victory! I call that a victory!' It's a tiny victory – he takes it, and that's what he walks away with. And that's something I can actually relate to. That's something that people can relate to – because that's actually life. I don't know a lot of people who win more than they lose. Life is kind of a losing proposition as you go. It's not all winning lotteries every day. It's a lot of 'What do I do with this problem? Now how do I handle this?' I think people can relate easier to someone who isn't prepared to handle every single situation, and everything comes out



Para decirlo sin rodeos, en la vida real la gente crece cuando es derrotada. Como humanos sabemos esto, y como audiencia también. Es por eso que cuando vemos una serie de televisión o una película somos propensos a relacionarnos con los perdedores, con el personaje que tiene todo en su contra. Queremos verlo ganar al final, y que esta victoria sea merecida, no importa si es diminuta. Esta es la base melodramática sobre la que se construyó la historia de *Los Fracasados*: Olivia, Yolanda y Walter van a perder todo antes de ganar algo. Asimismo, lo que ganarán podría no ser aquello por lo que lucharon, es decir, recibirán más a menudo lo que no necesitan, no lo que quieren.

Las bases de este viaje se plantean durante el piloto de la serie. Cuando Olivia regresa al país al que jamás quiso volver se siente derrotada, pero las cosas solo empeoran desde ese momento: sus maletas no llegan, no tiene el coraje de enfrentar a sus padres y finalmente es asaltada. Lo poco que le quedaba le es arrebatado de sus manos. Finalmente, ha perdido todo. El viaje que tomarán Yolanda y Walter aparece en un segundo plano durante este episodio, ya que por ahora ellos son personajes secundarios. De todos modos, ellos son presentados a la audiencia. Asimismo, se sugerirán los conflictos que tendrán que enfrentar. Walter evita las llamadas de alguien, y en un bar ignora a un chico al que obviamente conoce. Por otro lado, Yolanda llega a casa después de una entrevista de trabajo, se queja de la situación en que se encuentra, pero esto es eclipsado por su reencuentro con Olivia.

Desde este punto en adelante el piloto se concentrará en los problemas de Olivia, ya que vemos como los peores instintos de Olivia se apoderan de cada situación. Yolanda no sabe cómo reaccionar ante un escenario que no había enfrentado en años. Esto no tardará en causar fricción entre las amigas. Esta amistad será lo último que Olivia perderá debido a su temperamento, pues para crecer y, finalmente, cambiar ella debe perderlo todo. Lo mismo ocurrirá con Yolanda y Walter. Walter va a perder la fachada que ha construido para esconder su verdadera identidad y tendrá que construir una nueva vida desde cero, mientras que Yolanda, finalmente, perderá la esperanza en su sueño. Los tres protagonistas terminarán la temporada en

roses and their way, and all they've got to do is be cool. We don't have that in real life. **Trad.** Esteban Carrillo.



un lugar totalmente inesperado y diferente. Tendrán que asumir roles opuestos a los que los definen. Esta contradicción les dará profundidad y los moldeará en personajes reales.

Las historias sobre jóvenes que tienen dificultad con encontrarse a sí mismos han existido desde que la humanidad comenzó a contarnos historias y siempre han reflejado alguna realidad social de su era. Algunos ejemplos de estos en el cine son, por una parte, *Lonesome* (1928) de Paul Fejös, que habla de la soledad a la que muchos jóvenes se enfrentaron en las grandes ciudades durante la era de la industrialización. Por otra parte, está la producción cinematográfica de la *nouvelle vague*³³ y del nuevo Hollywood. Corrientes emblemáticas por tratar a la juventud marginada por la sociedad dominante con películas como *The Last Picture Show* (producida por Bogdanovich y estrenada en 1971) o *Les Quatre Cents Coups* (dirigida por Truffaut y estrenada 1959).

Durante la última década esta tipo de historias han sido creadas dentro del *mumblecore*, un movimiento de cine estadounidense que se define por: contar historias de bajo concepto que tratan los problemas de personas en sus veintes; trabajar con presupuestos extremadamente bajos; el uso común de no-actores, al igual que diálogos y actuaciones naturalistas; y la influencia de movimientos como el Dogma 95 y la cultura del *DIY*³⁴. Este movimiento y su mensaje tomó mucha importancia por lo que varios de sus directores emblemáticos, quienes empezaron sus carreras en el *underground*, ahora crean historias de consumo masivo en la televisión. Nos referimos a series como *Girls* (Lena Dunham), *Togetherness* (Mark y Jay Duplass) y *Looking* (Andrew Haigh), estas series, su tono y enfoque en personajes, son las principales influencias de *Los Fracados*.

Al unir un enfoque que prioriza los conflictos internos, con las constantes derrotas y contratiempos que nuestros protagonistas enfrentaran (herencias claras del melodrama), *Los Fracados* busca capturar la imaginación de audiencias que pueden entender lo que significa luchar por un sueño que parece inalcanzable, o que saben que el obstáculo más grande en nuestro camino somos nosotros mismos. El objetivo de

³³ La nueva ola francesa.

³⁴ *Do it yourself*, o «hazlo tú mismo».



recurrir a estos elementos e ideas es lograr hablarle a la audiencia de algo que puedan entender. Se pretende reflejar su realidad a través de la pantalla y hacerles sentir cada derrota y victoria de nuestros personajes. Al hacerlo se creará una conexión que sobrepase el medio de transmisión. Asimismo, este enfoque permite representar a minorías que hasta el día de hoy continúan siendo oprimidas (mujeres o la comunidad LGBTIQ). El objetivo de este trabajo no es predicar el cambio o convertirse en un infomercial, sino valerse de la diversidad como una insignia de honor que nos diferencie de los estándares que el patriarcado le ha impuesto a la televisión, al igual que lo hicieron ciertos creadores de otras eras o como lo sigue haciendo los seguidores del *mumblecore*. Una manera de alcanzar los objetivos propuestos previamente es combinar personajes poco representados con una historia que toma giros inesperados, (pero no gratuitos) que imiten la vida real de la misma manera que lo hacen directores como Joss Whedon.

Según cuenta Fillion en la biografía de Joss Whedon, las audiencias no están acostumbradas a que las historias imiten a la realidad, así que siempre existirá un elemento sorpresa que se oponga a sus expectativas. Estos giros insospechados crean incertidumbre y se desarrollan a partir de las derrotas que harán que los personajes crezcan y se conviertan en personajes reales. Esta virtud será obtenida gracias a los fundamentos planteados durante su creación. Asimismo, el desarrollo, crecimiento y contradicción desarrollados durante la primera temporada, busca conectar directamente a la audiencia con los personajes y sus experiencias.



Conclusiones

La verdadera importancia de todo lo demostrado y explicado previamente yace en la capacidad de establecer una conexión con la audiencia, no solo mantener su atención, sino realmente crear un nexo a través de la cual sientan, se identifiquen e incluso sufran por lo que está sucediendo en la pantalla. Como humanos ansiamos historias, es parte de nuestra naturaleza, y si el elemento indispensable de una historia es el personaje, entonces necesitamos conectarnos con él. Para una audiencia resulta verdaderamente impresionante cuando una historia que parece estar dispuesta a seguir un camino definido, no lo hace y toma un giro inesperado.

Todavía recuerdo la primera vez que me percaté de un giro inesperado en una serie, esto me hizo sentir emociones reales, me enseñó algo sobre mí mismo y sobre la condición humana. Esto sucedió mientras veía un episodio de *King of the Hill* (producida por Judge y Daniels y estrenada en 1997), una serie animada que trata sobre una familia típica de un pueblo pequeño en Texas. El patriarca de esta familia, Hank Hill, es un hombre absurdamente recto, la comedia de la serie por lo general proviene de sus reacciones ante situaciones incómodas, que, en muchas ocasiones, son creadas por su hijo Bobby. Bobby es un niño preadolescente, totalmente opuesto su padre. Mientras Hank era el típico atleta condecorado y galán, Bobby es un niño corpulento cuyo mayor interés es ser cómico profesional. Cualquiera que vea un episodio de la serie puede pensar fácilmente que Hank está desilusionado con su hijo. Esta decepción lo define como un hombre vil que nunca ha demostrado cariño o aprobación a su hijo. Sin embargo, durante un episodio Hank recibe una llamada. Es su esposa, Peggy. Cuando Hank pregunta qué sucede, escucha a Bobby gritar por su papá. Entonces Peggy insiste que vaya pronto al hospital y cuelga. Hank, sin vacilar, se levanta desesperado y corre hacia su auto. Al llegar al hospital pregunta asustado por su hijo, hasta que lo encuentra. Bobby, quien se hacía un examen que comprobaba si tenía alergias, se asustó por todas las punzadas que le dieron. Es un momento casi insignificante en un episodio cuya trama relata otro asunto. Sin embargo, desde ese momento, cada vez que pienso en qué significa el amor de un padre, pienso en Hank Hill corriendo desesperado porque sabe que su hijo lo necesita. Asimismo, podemos



reconocer una contradicción en lo que sabíamos del personaje. Si creíamos que Hank no es capaz de demostrar emociones (ya que eso no es un asunto de hombres), ahora sabemos que Hank siempre pone el amor a su familia ante todo.

Al terminar esta investigación resulta evidente que, aunque situaciones como la que se describió anteriormente, sucedan en series de alto y de bajo concepto, son los programas de bajo concepto los que intensifican una emoción real. Las historias de bajo concepto, al ser extensiones del melodrama y contar con menor presupuesto que el alto concepto, son mucho más incluyentes con perspectivas subalternas que se encuentran fuera de la cultura dominante, y si no, al menos con ideas que cuestionan el *statu quo*. Una historia que se aleja de la narrativa promulgada por el patriarcado tiene una mayor probabilidad de tocar un acorde emocional con la audiencia, en particular con las minorías étnicas y subculturas que tienen que adaptarse a los productos ofrecidos por la cultura dominante, que usualmente, se rehúsa a funcionar más allá de sus propios parámetros.

Por otro lado, el bajo concepto provoca emociones con más eficacia pues, retrata nuestra realidad. Lo que vemos en la pantalla son humanos como nosotros en situaciones con las que todos podemos simpatizar. Por ejemplo, Hal y Lois luchando por poner comida en la mesa de su casa destartalada en *Malcolm in the Middle* (producida por Boomer y estrenada en el 2000); Patrick y Kevin teniendo la misma pelea desgarradora que toda pareja ha tenido en *Looking*; Ron Swanson admitiendo que extraña a sus amigos en *Parks and Recreation* (producida por Daniels y Schur y estrenada en 2009); o Tina Belcher aceptando que no necesita de un chico para sentirse completa en *Bob's Burgers* (producida por Bouchard y estrenada en 2011). Las historias de bajo concepto nos muestran circunstancias de nuestro mundo, situaciones que todos hemos vivido o viviremos. El alto concepto no puede lograr esto de la misma manera, o con tanta fuerza, ya que las situaciones extraordinarias que lo definen crean una barrera que las aleja de nuestra realidad cotidiana.

En el Ecuador el enfoque propuesto por el bajo concepto permitirá diferenciar a una serie de las ofertas actuales de la televisión nacional, las que se niegan a evolucionar desde hace décadas, a pesar de que un número creciente de televidentes consume programas de televisión extranjera representativos de la nueva edad de oro.



No es una sorpresa que en el año 2015 la gente perteneciente a grupos socioeconómicos de clase media y clase alta tenga acceso a servicios de televisión por cable o de transmisión por internet (como Netflix). Estos servicios les permiten consumir programación que simplemente no se realiza en el territorio nacional. Habría que añadir que quienes no tienen acceso a estos servicios pueden haber sido iniciados en otro tipo de programación gracias a la presencia prevalente de la piratería en nuestro país, a través de la cual, cualquier forma de entretenimiento está legalmente disponible a un precio mucho más accesible.

Esto demuestra que, en este punto de nuestra historia, la creación de contenido original en territorio nacional ha pasado de ser una situación deseada, a una absolutamente necesaria. Esto ha sido comprobado en los últimos tres años por Enchufe.tv (producido por Robalino, Ulloa, Domínguez y Moya y estrenada en el 2011) y su masiva popularidad. Las audiencias anhelan producciones nacionales que puedan, si tal vez no enfrentar, al menos emular el proceso de productos de calidad extranjeros. Sin embargo, la mayor parte de realizadores se dedican a la producción cinematográfica, rechazando el formato televisivo, esto sucede, ya sea por prejuicio, falta de apoyo o simple desinterés. Una serie de televisión, expresión que hoy en día engloba a cualquier programa contado en partes y disponible en varias plataformas, es uno de los medios con más audiencia. Por otro lado, las historias de bajo concepto resultan adecuadas para el contexto de producción del Ecuador debido a que se ajustan a las limitaciones presupuestarias habituales de la producción audiovisual.

Como conclusión final, se ha comprobado que las historias de bajo concepto tienen, sin duda alguna, todos los elementos necesarios para crear personajes reales y formar una conexión profunda con una audiencia. El bajo concepto no puede existir sin explorar la interioridad de los personajes, es a través de esta intimidad que una audiencia se vincula con los personajes y sus experiencias. Al iniciarse este proceso, el público y personajes crecerán juntos, lo que permitirá que un programa trascienda hasta convertirse en parte de nuestro ser. El objetivo de la creación y consumo de productos radica en la empatía, queremos entender nuestra identidad, la de los demás y nuestro papel en el entorno del que somos parte y es justamente este enfoque el que nos permite, en el cine y en la televisión, entender qué significa existir aquí y ahora.



Referencias bibliográficas

- Alderson, M. (1 de enero de 2010). *Character-Driven or Action-Driven?* [Internet]. Recuperado el 20 de mayo de 2014 de Writers Store: <http://www.writersstore.com/character-driven-or-action-driven/>
- Almond, S. (9 de marzo de 2012). *The Greatest TV Drama of the Past 25 Years, Round One: Breaking Bad vs. Friday Night Lights*. [Internet]. Recuperado 11 de diciembre 2013 de Vulture: <http://www.vulture.com/2012/03/greatest-tv-drama-of-the-past-25-years-round-one-friday-night-lights.html>
- Andreeva, N. (30 de abril de 2012). *HBO Picks Up Matthew-Woody Series 'True Detective' With Eight-Episode Order*. [Internet]. Recuperado el 20 de diciembre de 2014 de Deadline Hollywood: <http://deadline.com/2012/04/hbo-picks-up-matthew-mcconaughey-woody-harrelson-series-true-detective-264567/>
- (23 de agosto de 2013). *Scott Bakula Joins HBO's Michael Lannan Dramedy Series, Now Titled 'Looking'*. [Internet]. Recuperado el 20 de diciembre de 2014 de Deadline Hollywood: <http://deadline.com/2013/08/scott-bakula-joins-hbos-michael-lannan-dramedy-series-now-titled-looking-570826/>
- Baker, A. (12 de noviembre 2013). *Frances Ha: The Green Girl*. [Internet]. Recuperado el 11 de diciembre de 2013 de The Criterion Collection: <http://www.criterion.com/current/posts/2958-frances-ha-the-green-girl>
- BFI. (6 de Junio de 2012). *The Director's Top Ten Films*. [Internet]. Recuperado el 1 de Abril de 2015 de British Film Institute: <http://old.bfi.org.uk/sightandsound/polls/topten/poll/directors.html>
- Bordwell, D., y Thompson, K. (2012). *Film Art: An Introduction* (10ma ed.). New York, Estados Unidos: McGraw-Hill Humanities/Social Sciences/Languages.
- Brooks, P. (1976). *The Melodramatic Imagination: Balzac, Henry James, Melodrama, and the Mode of Excess*. New Haven y Londres, Inglaterra: Yale University Press.
- Field, S. (2005). *Screenplay: The Foundations of Screenwriting*. Nueva York, Estados Unidos: Bantam Dell.
- Fiske, J. (1987). *Television Culture* (2da ed.). Nueva York, Estados Unidos: Routledge.
- Fernandez, M. E. (6 de febrero de 2011). A 'Friday Night Lights' marriage that binds in many ways. *Los Angeles Times*. Recuperado de <http://articles.latimes.com/2011/feb/06/entertainment/la-ca-friday-night-lights-fnl-20110206>



- Fillion, N. (2014). Foreword. En A. Pascale, *Joss Whedon: The Biography* (párr. 2). Chicago, Illinois: Chicago Review Press Incorporated.
- Gorman, B. (16 de junio de 2010). *Final 2009 -10 Broadcast Primetime Show Average Viewership*. [Internet]. Recuperado en 10 de diciembre de 2013 de Zap To It: <http://tvbythenumbers.zap2it.com/2010/06/16/final-2009-10-broadcast-primetime-show-average-viewership/54336/>
- Haskell, M. (2008). The Cost of Living. En Varios, *The Earrings of Madame de...* (pág. 9). Nueva York, Nueva York: The Criterion Collection.
- Hill, L. (15 de mayo de 2013). *The 13 Rules for Creating a Prestige TV Drama*. [Internet]. Recuperado el 12 de enero de 2015 de Vulture: <http://www.vulture.com/2013/05/13-rules-for-creating-a-prestige-tv-drama.html>
- Jade, A. (27 de diciembre de 2013). *Thoughts on Scandal and The Lack of Female Antiheroes on Television*. [Internet]. Recuperado el 12 de marzo de 2014 de Madwomen and Muses: <http://madwomenandmuses.com/post/71351444816/thoughts-on-scandal-and-the-lack-of-female-antiheroes>
- Kaiser, R., et al. (17 de diciembre de 2013). *Orange Is The New Black bet on its characters and won*. [Internet]. Recuperado el 17 de diciembre de 2013 de The A.V. Club: <http://www.avclub.com/article/orange-is-the-new-black-bet-on-its-characters-and-106559>
- Kallus, M. (27 de octubre de 2013). *While critically acclaimed, poor storyline plagues The Walking Dead's full potential*. [Internet]. Recuperado el 11 de diciembre de 2013 de The Daily Cougar: <http://thedailycougar.com/2013/10/27/critically-acclaimed-poor-storyline-plagues-walking-deads-full-potential/>
- Kondoloy, A. (11 de marzo de 2014). *Sunday Cable Ratings: 'The Walking Dead' Wins Night, 'Talking Dead', 'The Real Housewives of Atlanta', 'True Detective' y More*. [Internet]. Recuperado el 13 de enero de 2015 de TV By The Numbers: <http://tvbythenumbers.zap2it.com/2014/03/11/sunday-cable-ratings-the-walking-dead-wins-night-talking-dead-the-real-housewives-of-atlanta-true-detective-more/243520/#comment-1280095948>
- McKee, R. (2010). *Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting*. Nueva York, Estados Unidos: HarperCollins Publishers Inc.
- Mellencamp, P. (1985). Situation and Simulation: an Introduction to 'I Love Lucy'. *Screen* (26), 30-40.



Murray, N. (5 de enero de 2015). *Not prestige, not trash: The rise of "mid-reputable" TV*. [Internet]. Recuperado el 6 de enero de 2015 de The A.V. Club: <http://www.avclub.com/article/not-prestige-not-trash-rise-mid-reputable-tv-213058>

Real Academia Española. (2014). *melodrama*. [Internet]. Recuperado el 19 de enero de 2015 de Real Academia Española: <http://buscon.rae.es/drae/srv/search?val=melodrama>

Saraiya, S. (18 de diciembre 2013). *Bob's Burgers' Tina makes the series a must-watch and 2013's third-best show*. [Internet]. Recuperado el 18 de diciembre de 2013 de The A.V. Club: <http://www.avclub.com/article/bobs-burgers-tina-makes-the-series-a-must-watch-an-200663>

Staskiewicz, K. (2 de noviembre de 2012). *TV's worst wives club*. [Internet]. Recuperado el 18 de febrero de 2015 de Entertainment Weekly: <http://www.ew.com/article/2012/11/02/tvs-worst-wives-club>

TV Series Finale. (12 de marzo de 2014). *True Detective: Season One Ratings*. [Internet]. Recuperado el 13 de enero de 2015 de TV Series Finale: <http://tvseriesfinale.com/tv-show/true-detective-season-one-ratings-31235/>



Referencias filmográficas

Abrams, J., Lindelof, D., y Lieber, J. (Productores). (2004). *Lost* [Teleserie]. Estados Unidos.

Angell, D., Casey, P., y Lee, D. (Productores). (1993). *Frasier* [Teleserie]. Estados Unidos: CBS Television Distribution.

Baitz, J. R. (Productor). (2006). *Brothers and Sisters* [Teleserie]. Estados Unidos.

Baum, R. (Productor) y Ophüls, M. (Director). (1953). *The Earrings of Madame de...* [Película]. Francia: The Criterion Collection.

Bellisario, D. P. (Productor). (1984). *Airwolf* [Teleserie]. Estados Unidos.

Bellisario, D. P., y Larson, G. A. (Productores). (1980). *Magnum P.I.* [Teleserie]. Estados Unidos

Benioff, D., y Weiss, D. (Productores). (2011). *Game of Thrones* [Teleserie]. Estados Unidos: HBO.

Berg, P., Grazer, B., y Katims, J. (Productores). (2006). *Friday Night Lights* [Teleserie]. Estados Unidos.

Berk, M., Schwartz, D., y Bonann, G. J. (Productores). (1989). *Baywatch* [Teleserie]. Estados Unidos.

Boomer, L. (Productor). (2000). *Malcolm in the Middle* [Teleserie]. Estados Unidos: 20th Television.

Bouchard, L. (Productor). (2011). *Bob's Burgers* [Teleserie]. Estados Unidos: 20th Television.

Chase, D. (Productor). (1999). *The Sopranos* [Teleserie]. Estados Unidos.

Cherry, M. (Productor). (2004). *Desperate Housewives* [Teleserie]. Estados Unidos.

Daniels, G., y Schur, M. (Productores). (2009). *Parks and Recreation* [Teleserie]. Estados Unidos: NBCUniversal Television Distribution.

Darabont, F. (Productor). (2010). *The Walking Dead* [Teleserie]. Estados Unidos: 20th Television.

Dunham, L. (Productora). (2012). *Girls* [Teleserie]. Estados Unidos: HBO.



- Duplass, J., Duplass, M., y Zissis, S. (Productores). (2015). *Togetherness* [Teleserie]. Estados Unidos: HBO.
- Ellin, D. (Productor). (2004). *Entourage* [Teleserie]. Estados Unidos: HBO.
- Elsley, B., y Brittain, J. (Productores). (2007). *Skins* [Teleserie]. Reino Unido: All3Media.
- Feige, K. (Productor), y Whedon, J. (Dirección). (2012). *The Avengers* [Película]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures.
- Friedman S. (Productor) y Bogdanovich, P. (Director). (1971). *The Last Picture Show* [Película]. Estados Unidos: Columbia Pictures.
- Gilligan, V. (Productor). (2008). *Breaking Bad* [Teleserie]. Estados Unidos.
- Gilligan, V., y Gould, P. (Productores). (2015). *Better Call Saul* [Teleserie]. Estados Unidos: AMC.
- Glazer, I., y Jacobson, A. (Productoras). (2014). *Broad City* [Teleserie]. Estados Unidos: Comedy Central.
- Groening, M. (Productor). (1989). *The Simpsons* [Teleserie]. Estados Unidos: 20th Television.
- Howard, R., y Katims, J. (Productores). (2010). *Parenthood* [Teleserie]. Estados Unidos.
- Hursley, F., y Hursley, D. (Dirección). (1963). *General Hospital* [Película]. Estados Unidos: ABC.
- Hurwitz, M. (Productor). (2003). *Arrested Development* [Teleserie]. Estados Unidos.
- Jacobs, D. (Productor). (1978). *Dallas* [Teleserie]. Estados Unidos: Warner Bros. Television.
- Jacobs, D. (Productor). (1979). *Knots Landing* [Teleserie]. Estados Unidos: Warner Bros. Television.
- Judge, M., y Daniels, G. (Productores). (1997). *King of the Hill* [Teleserie]. Estados Unidos: 20th Television.
- Judge, M., Altschuler, J., y Krinsky, D. (Productores). (2014). *Silicon Valley* [Teleserie]. Estados Unidos: HBO.
- Kohan, J. (Productora). (2013). *Orange is the New Black* [Teleserie]. Estados Unidos: Netflix.



- Laemmle, C. (Productor) y Fejös, P. (Director). (1928). *Lonesome* [Película]. Estados Unidos: Universal Pictures.
- Lannan, A. (Productor) (2014). *Looking* [Teleserie]. Estados Unidos: HBO.
- Larson, G. A. (Productor). (1982). *Knight Rider* [Teleserie]. Estados Unidos.
- Lorre, C., y Prady, B. (Productores). (2007). *The Big Bang Theory* [Teleserie]. Estados Unidos: Warner Bros. Television.
- Lupo, F., y Cannell, S. J. (Productores). (1983). *The A-Team* [Teleserie]. Estados Unidos.
- Lynch, D., Frost, M. (Productores) y Lynch, D. (Director). (1990). *Twin Peaks* [Teleserie]. Estados Unidos.
- Meirelles, F., y Lund, K. (Productores). (2002). *Cidade dos Homens* [Teleserie]. Brasil: Globo TV.
- Mendel, B. (Productor) y Whedon, J. (Dirección). (2005). *Serenity* [Película]. Estados Unidos: Universal Studios.
- Moore, R. D. (Productores). (2003). *Battlestar Galactica* [Teleserie]. Estados Unidos.
- Pizzolatto, N. (Escritor), y Fukunaga, C. (Dirección). (2014). *True Detective* [Teleserie]. Estados Unidos: HBO.
- Plec, J. (Productora). (2013). *The Originals* [Teleserie]. Estados Unidos: Warner Bros. Television Distribution.
- Robalino, L., Ulloa, J., Dominguez, M. y Moya, C. (Productores). (2011). *Enchufe.tv* [Serie Web]. Ecuador: Touché Films.
- Ruddy, A. (Productor) y Coppola, F. F. (Director). (1972). *The Godfather* [Película]. Estados Unidos: Paramount Pictures.
- Ryan, S. (Productor). (2002). *The Shield* [Teleserie]. Estados Unidos.
- Sherman-Palladino, A. (Productora). (2000). *Gilmore Girls* [Teleserie]. Estados Unidos.
- Sherman-Palladino, A., y Damon, L. (Productores). (2012). *Bunheads* [Teleserie]. Estados Unidos.
- Star, D. (Productor). (1998). *Sex and the City* [Teleserie]. Estados Unidos: Warner Bros. Television Distribution.



- Surnow, J. y Cochran, R. (Productores). (2001). 24 [Teleserie]. Estados Unidos: 20th Television
- Thomas, R. (Productor). (2004). *Veronica Mars* [Teleserie]. Estados Unidos: Warner Bros. Television Distribution.
- Truffaut, F. (Dirección). (1959). *Les Quatre Cents Coups* [Película]. Francia: Cocinor.
- Urman, J. S. (Productora). (2014). *Jane The Virgin* [Teleserie]. Estados Unidos.
- Wallis H. (Productor) y Curtiz, M. (Director). (1942). *Casablanca* [Película]. Estados Unidos: Warner Bros.
- Warren, T. (Productor). (1960). *Coronation Street* [Teleserie]. Gran Bretaña: ITV.
- Whedon, J. (Productor). (1997). *Buffy the Vampire Slayer* [Teleserie]. Estados Unidos: 20th Television.
- Whedon, J. (Productor). (2002). *Firefly* [Teleserie]. Estados Unidos: 20th Television.
- Whedon, J., y Greenwalt, D. (Productores). (1999). *Angel* [Teleserie]. Estados Unidos: 20th Television.
- Wiener, M. (Productor). (2007). *Mad Men* [Teleserie]. Estados Unidos.
- Williamson, K., y Plec, J. (Productores). (2009). *The Vampire Diaries* [Teleserie]. Estados Unidos: Warner Bros. Television Distribution.
- Winter, T. (Productor). (2010). *Boardwalk Empire* [Teleserie]. Estados Unidos.
- Yost, G. (Productor). (2010). *Justified* [Teleserie]. Estados Unidos.
- Zlotoff, L. D. (Productor). (1985). *MacGyver* [Teleserie]. Estados Unidos.